発売延期続出中!?
徹底検証 データで「発売延期」を考える

平成11年10月1日発行（毎月1回1日発行）第11巻第16号（通巻158号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

月刊 ドリームキャストファン
590YEN
1999 October 10月号

# ドリームキャストFAN



充実攻略
プロ野球チームをつくろう!!
機動戦士ガンダム外伝
機動戦艦ナデシコ
マリオネットハンドラー

絶対勝てるキャラ別攻略
ソウルキャリバー

編集部オススメの3本はコレ!!

初公開のムービー満載
ブラックマトリクスAD

U23代表が追加された!
プロサッカークラブをつくろう!!

開発のこだわりを聞け!
エスピオネージェンツ

■みんなが知りたいゲームの動向を徹底追求
「サクラ」はもちろん「FF」まで!?
総力取材
移植・続編希望追っかけ隊!!

■気になる続報追っかけ隊
センチメンタルグラフティ2
サンライズ英雄譚
REVIVE…〜蘇生〜
Dの食卓2

■セガ実りの秋到来!?
エターナルアルカディア
ゾンビリベンジ
レンタヒーロー No.1

特報
いよいよ画面公開
謎に包まれたその内容に肉薄!!
スーパーロボット大戦α




**爽快さブッチギリ!!あのクールボーダーズがパワーアップしてドリームキャストで新登場!!**

多くのゲームフリークを熱狂の渦に巻き込んだクールボーダーズが、ドリームキャストに新登場。巨大なスーパーパイプやシリーズ大好評の対戦モードにニューモードも登場し、前作をはるか上回る圧倒的なスピード感とリアリティでプレーヤーを魅了する。華麗なトリックをクールにキメレば、真夏の暑さも吹き飛ぶこと間違いナシ。いま新たなるスノーボード伝説が幕を開ける。



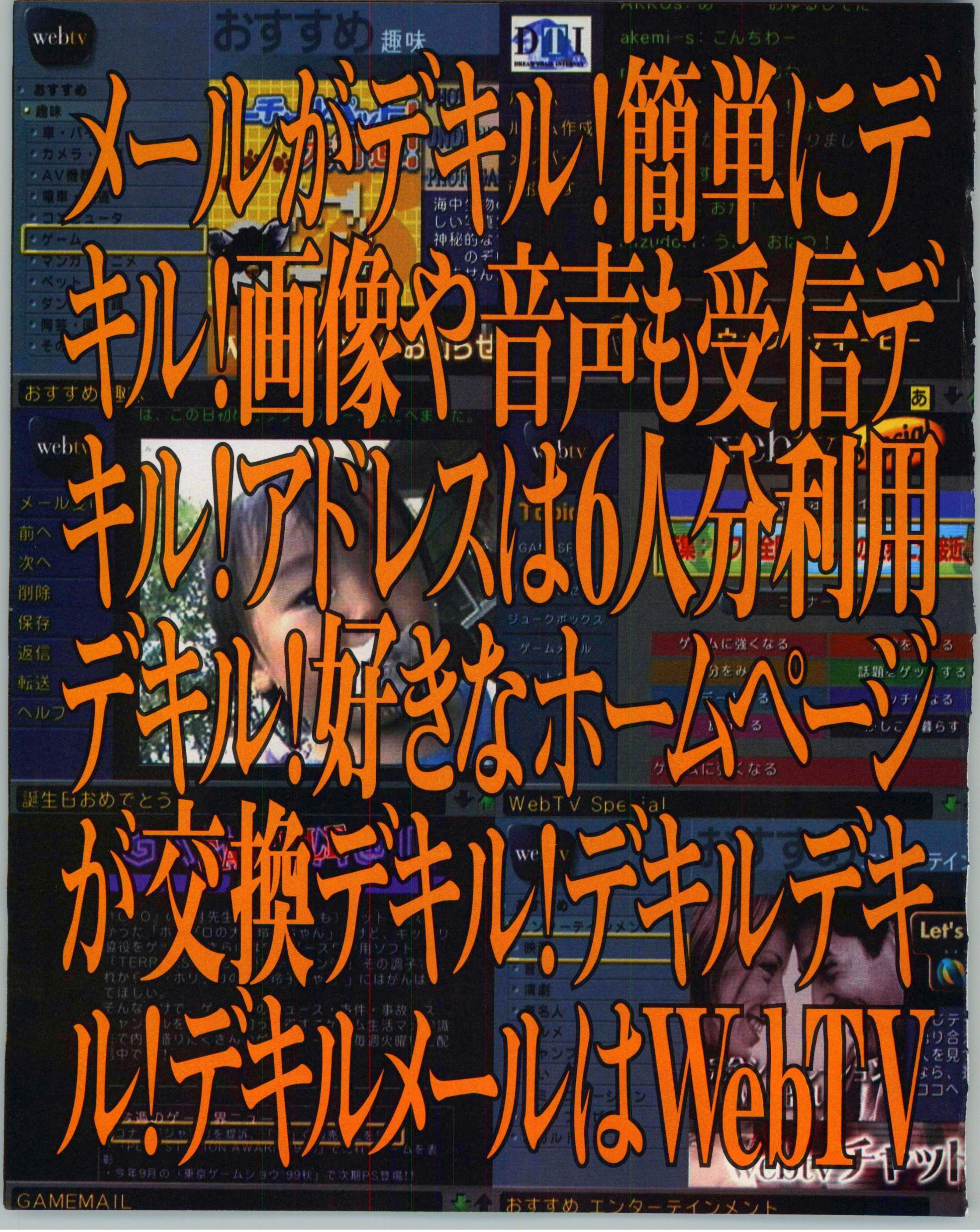
新しい「COOL BOARDERS BURRRN」では、広大なゲレンデを自由に滑るスノーボード本来の爽快感に、エクストラタイムや障害物破壊などのアクション性をプラス。ハーフパイプのリップ部を巨大にしたスーパーパイプも登場し、トリックを決めるたびにBGMも多彩に変化します。大好評の対戦モードには「バトル」が新登場。トリックを決めて対戦相手の画面を狭めたり、ブーストパワーをため込んで一気に加速できるようになりました。また、滑走時にエッジから勢いよく吹き飛ぶ雪しぶきや森の中を流れ落ちる滝など、シリーズ最高峰の美しい3Dグラフィックと秒間60フレームのスピード感はまさに圧巻。かつて体験したことのない世界にあなたを誘うことでしょう。

**株式会社ウエップシステム** 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-8-5 ゲームインフォメーション:03-3377-2227 http://www.uepsys.com/

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



Dreamcast
クールボーダーズ・バーン
好評発売中
ボードをバーンとプレゼント!!
オリジナルスノーボード:3名様
RC-M
Dreamcast
クオカード:30名様
購入されたソフトに同封されている「アンケートはがき」を送ると抽選で3名様にオリジナルスノーボード(リッチマンの最新ボードを使用)、または30名様にクオカードをプレゼント。
応募期間:8月26日〜9月30日(当日消印有効)
※当選者の発表は10月中旬頃に、ウエップシステムのホームページ(http://www.uepsys.com/)に掲載させていただきます。
¥5,800(税別)
©1999 UEP Systems,Inc.


メールがデキル！簡単にデ
キル！画像や音声も受信デ
キル！アドレスは6人分利用
デキル！好きなホームページ
が交換デキル！デキルデキ
ル！デキルメールはWebTV

# メールだ！インターネットだ！WebTV

アレもデキル。コレもデキル。メールでデキルことが断然、違う。

## カンタン操作ではじめられる！続けられる！



WebTVのスタート画面からクリックひとつでメール画面へ。あとは画面にしたがってカンタンに操作するだけで、世界中のパソコンや話題のケータイ端末と、メールの送受信ができます。

## 画像や音声付きのワクワクメールもキャッチ！



WebTVなら文章だけでなく、画像や音声付きの表情ゆたかなメールにも対応。旅先から写真をもらったり、誕生日に声のメッセージ、というようにメールの楽しさが大きく広がります。

## メールアドレスは6人分も！家族みんなに快適！



たとえば家族で使う時には、6人分までのメールアドレスが利用できます。それぞれのパスワードでプライバシーも安心。情報もホルダーごとに管理できるのでいつでも快適に楽しめます。

## 独自の機能でメールをとことん楽しめる！



その他にも、WebTVならではのメールの楽しさがいっぱい。回線を中断してメッセージを考えられるので電話代も節約可能。好きなホームページを交換できるといった便利な機能もあります。



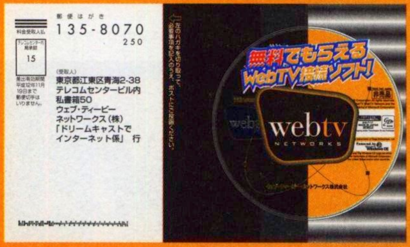
## まずはハガキでWebTV接続キット（無料）をゲットして！セットして！アクセスだ！

**ご入会はWebTV接続ソフトからオンラインで。月々たった2000円！15時間使いほーだい！***

＊15時間を超える利用については、1分間につき5円かかります。消費税・電話料金は含まれておりません。

※すでにドリームキャストを購入されて、申込ハガキを紛失された方は、お手数ですが、官製はがきに住所・氏名・電話番号をお書きの上、〒135-8070 東京都江東区青梅2-38 テレコムセンタービル EAST1F ベルシステム24内「ドリームキャストでWebTV事務局」（Tel.03-5531-9977）まで、お送りください。ご指定の住所にWebTV接続キットを送らさせていただきます。

これ！これ！このハガキ！



## WebTV de BINGO!!

―ホームページでビンゴゲーム!!―

つないで、見つけて、当てるのだ！
WebTVdeBINGO!キャンペーン実施中。
締切は8月末日まで。

今、入会すると大チャンス！WebTV接続キットの中にあるビンゴカードを手に、WebTVのホームページで数字を見つけよう。1万円の賞品券をはじめ、うれしいお宝ザックザク。いそいでアクセスしよう。



**ビンゴ賞**
JALギフトカード 1万円券
JALギフトカード
先着50名様

**リーチ賞**



メールアドレス入りスタンプ
抽選で5000名様

**残念賞**



WebTVオリジナルグッズ
抽選で5000名様

応募資格：キャンペーン期間中に新規加入のユーザーで1カ月間以上利用の契約ユーザーとさせていただきます。詳しくはビンゴカードをご覧ください。



Microsoft
webtv™

ウェブ・ティービー・ネットワークス株式会社
Tel.03-3373-6900 http://webtv.co.jp


Dreamcast
NEC
産業スパイチームの司令官、
通称「ボス」となり、
7人の部下
「Espion - age - nts」達と共に、
クライアントからの
様々な依頼をこなしてゆけ。
パラレルサイトスクリーン4画面同時表示によって、
4人の部下の行動が全て同時に描かれる。
刻々と変化する情勢、展開する様々なアクシデント。
部下たちを的確に指揮し、作戦を成功に導け!!
ESPION-AGE-NTS
INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE
新機軸シミュレーションゲーム　エスピオネージェンツ
1999年9月23日発売予定
希望小売価格 5,800円(税別)
ESPION-AGE-NTS™ 及び Espion- age-nts™はNECホームエレクトロニクスの商標です。
Design/Illustratotion:KAZUO MIYAMURA
Fighting Integration Disc
SEVENTH CROSS
セヴンスクロスで育てた
キャラクタ同士の対戦を実現させる
拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」登場!!
さらに全国のユーザーと
インターネットでの交流を実現させる
「SEVENTH CROSS Fighting Network」
への接続が可能!
拡張ソフト
「SEVENTH CROSS F.I.D」を
プレゼント中!
同時収録
戦国TURB体験版
Espion-age-ants紹介ムービー
封書に郵便切手500円分(発送費用等相当)を同封し、住所・氏名・年齢・ご職業・電話番号・もっている電子メールアドレスを明記の上、下記の宛先に郵便で申し込んでくだされればもれなく全員にプレゼントいたします。
受付期間　1999年9月30日まで(消印有効)
〒108-0073東京都港区三田3-12-16山光ビル4F
NECホームエレクトロニクス エンターテイメント事業推進本部
SEVENTH CROSS F.I.D係
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
*拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」を楽しむには、ドリームキャスト専用ソフト「SEVENTH CROSS」が必要です。
セヴンスクロスを買ってF. I. Dでパワーアップ!ゲーム大会情報は下記ホームページで!
ホームページにショッピングプラザオープン
あの懐かしのPCエンジン、PC-FXのゲームキャラクターの画像のダウンロードと加工ソフト、キャラクターグッズ、ゲームプログラム販売など多彩なメニュー!
http://www.nehe-et.gr.jp/にアクセス!!
PUREVEX
アーケードゲームの迫力を
デスクトップに!
本格派3Dシューティングゲーム!
PUREVEX D3D
Windows95/98 対応
ホームページで販売中!
Atypical Alchemists Associate
お問い合わせ先は
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL　03(3454)5111(大代表)
Internet NO. 1101　(アイタイ)　ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細についてはhttp://www.hatch.co.jp/へ
©1999 NEC Home Electronics,Ltd.

# ドリームキャストFAN CONTENTS



1999 October 10月号

●COVER MOTIF：機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
●COVER ART：中尾正樹(BEC)

●COVER DESIGN／DTP：鈴木俊明



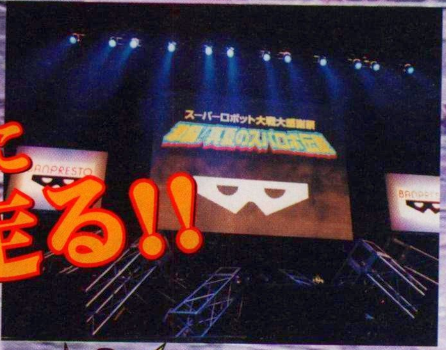
※ゲームインデックス(索引)、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP138に掲載してあります。

CONTENTS

# 巻頭緊急速報 DC版 PS版 同時発表



## 8・20のイベントに衝撃走る!!









## 登場ユニット シナリオ数など最大級!!

## シリーズ初! ユニットを3Dポリゴン化 これがDC版の戦闘だ!!

PS版とDC版が同時に発表された『スパロボα』。その最大の違いは戦闘シーンにある。PS版の戦闘シーンは、今までのシリーズと同じく2D表示によるもの。ただしグラフィックは全部新作、アニメーションも豊富など大幅強化が施されている。それに対してDC版は、右の3枚の写真のようにユニットを3D化、3Dポリゴン戦闘になる。戦闘中は視点切り替えやズームアップなど、ダイナミックで迫力ある戦闘シーンが実現することになる。もちろん、右の3枚の写真は開発中のものである。実際には、この画面上に敵味方のHP、EN表示とメッセージウィンドウなど、今までの戦闘画面と同じような情報が表示されるぞ。




⬆これはPS版の戦闘シーン。見た目は同じだが中身は全然違うぞ

DC版



⬆この3枚は連続写真となっている。ダンバイン対アッシマーの戦闘だ

## 新世紀の『スパロボ』。その名は…

# スーパーロボット大戦α アルファ

# その内容に迫る



**8月20日に開催されたイベント「真夏のスパロボ伝説」において衝撃発表! ついに新しい『スパロボ』が正式発表されたのだ。しかもDC版、PS版同時発表。イベントの模様とゲームの内容に迫るぞ!!**

| DC | 発売日未定 |
|---|---|
| | 価格未定 |
| 発売元 | バンプレスト |
| 開発元 | バンプレスト |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 未定 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| データセーブ | 未定 |
| 対応周辺機器等 | 未定 |
| 現在の開発状況 | 30%(8月20日現在) |



### ついに姿を現した『スパロボα』
## イベントでの発表は…?

この日、初めて一般に公開された『スパロボα』。ゲーム内容は今号で紹介しているが、この日に明らかになった事実もある。大きなモノとしては登場ロボットである。『スパロボα』では「魔装機神」と「超機大戦SRX」が夢の競演を果たすことになった。それ以外にも、他作品のオリジナルロボットが登場する予定。どんなロボットが登場するのか楽しみだ。




⇧DC版の発売日は未定。PS版より少し遅れるが差別化はある




⇧スッと近づいてオーラソードの一撃を加える。エフェクト関係も美しい




⇧爆発寸前のアッシマー。カメラアングルが変わってダンバインの後ろから

※画面は開発中のものです。

# 受け継いだのは基本システムのみ!?
# 生まれ変わった『スパロボ』を検証

まさに衝撃の発表となった『スパロボα』。基本的に今までのシリーズを踏襲するものの、その中身は完全新作といっていいほどパワーアップされている。ここでは『スパロボα』の特徴を、PS版の画面を利用して解説するぞ。DC版とPS版は基本的には同じ内容なので、ここで解説する特徴はDC版にも当てはめられる。戦闘シーン以外の差別化があるのかどうかは、以後の発表をお楽しみに。

## OPCGムービー

オープニングにはCGムービーが入る。そのオープニングの一部分を紹介しよう。





## すべてのグラフィックを描き直し

まずゲームに使用されるグラフィックの一新が挙げられる。今までのシリーズからの流用は一切ない。PS版の戦闘シーンではポーズや動きのパターンを大幅に追加、フルアニメーションで展開する。また、カットインシステムのグラフィックも今まで以上に迫力あるものとなる。ちなみに戦闘アニメのON／OFF機能が設置された。




⬆今まで同様のPS版の戦闘シーン。しかしグラフィックは大幅強化




⬆カットインシステムも健在。DC版の戦闘シーンにも当然入るだろう

## シリーズ最多の32作品。「マクロス」も参戦！

気になる登場ユニットだが、こちらも今までのシリーズを凌駕するほどの数となっている。今回の『スパロボα』から登場する作品は「超時空要塞マクロス」シリーズ。ファンからの要望の強かった作品だけに嬉しいところ。他にも「Vガンダム」「ボルテスV」といった、久々の登場作品もある。



⬅『新スパロボ』以来のボルテスVも登場






⬆⬆登場が決まった「超時空要塞マクロス」シリーズ。一条輝などのキャラも画面で確認できる

## 「真夏のスパロボ伝説」レポート!!

発表での映像は驚きの連続。特にPS版の戦闘アニメの細かさ。Vガンダムが下半身パーツを切り離す「ボトムアタック」はキチンと変形しているのが分かる。DC版も非常に期待できるぞ。さらに寺田プロデューサーの解説。**「シリーズを遊んだことがない人でも安心して楽しめる、新しい始まりとしての『スパロボ』ということで『α』と付けました」「構想は3年くらい前からありました。少しずつ暖めてきて本日、発表することができました」「プレイヤーの実力によって難易度が変わるようなシステムを採用しています」**など『α』について語った。

## スパロボファン お台場に集結





⬆➡ファンの大歓声で迎えられた寺田プロデューサー。この『スパロボα』について熱い意気込みを語ってくれたぞ

## どこまでデキてる？ DC版

気になるDC版。残念ながら映像はなし。寺田氏は**「DC版は現在、急ピッチで開発が進んでいます。PS版の後だと『なんだ移植じゃないか』と言われそうですが、戦闘シーンはまったく違いますし、後発だけにDC版ならではのシステムやシナリオを入れたいと検討中です」**と発言。これは期待するしかない!?



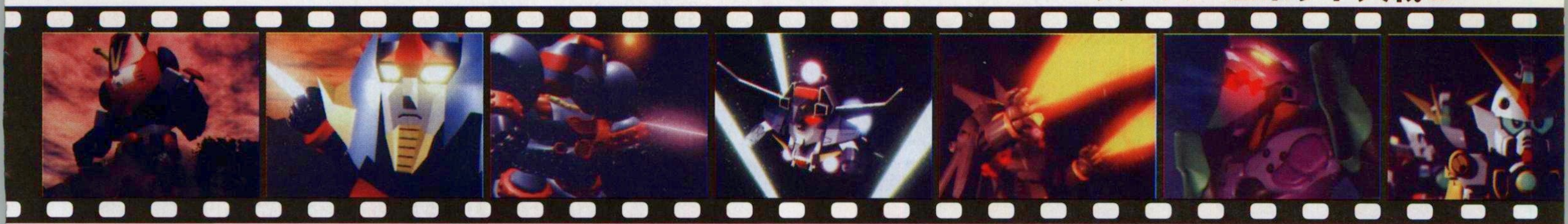

➡この変形アニメーションには驚かされました

## シリーズ最高の予感





⬆➡声優の神谷明氏も「あの」衣装で登場、後のイベントの司会を担当した。アフレコ時の裏話も語ってくれた



## ビジュアルを前面に出したシナリオデモ

今までのインターミッション画面ではマップを背景に、キャラの顔グラフィックとメッセージのみが表示される少し寂しいもの。だが『スパロボα』の画面を見れば違いは一目瞭然。キャラクタの上半身を表示しての会話となる。またバックには場面に合わせた背景も表示される。背景の数も、かなりの枚数が用意されている。



➡シンジ君。背景は第2新東京市など豊富




⬆シナリオルート選択画面。今まで以上にシナリオが大きく変化する



➡クワトロとゲンドウ。表情の変化もある

## マップ画面を一新、大幅パワーアップ

戦闘マップは斜め見下ろし型のクォータービューとなり、立体感のあるマップとなる。また、ユニットは全身をSD表示。さらにマップには高低差の概念が導入される。これにより、戦術も今まで以上に高度なものが要求されるだろ



⬆キャラはSDサイズの全身表示



⬆マップはクォータービューとなり、さらに高低差の概念も導入された



➡高い場所からの攻撃は命中率がアップする

# さらに緊急発表 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝

## 東映特撮ヒーロー 夢の競演!!

| DC | 2000年春発売予定 / 価格未定 | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 未定 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | バンプレスト | データセーブ | 未定 |
| 開発元 | 未発表 | 対応周辺機器等 | 未定 |
| ジャンル | アクションアドベンチャー | 現在の開発状況 | 30%（8月20日現在） |

バンプレストから新しくDC専用ゲームとして発表されたのが、この『スーパーヒーロー烈伝』だ。故・石ノ森章太郎氏が生み出した魅力的な特撮ヒーローたちが大挙して登場する、アクション要素を含んだアドベンチャーゲーム。登場する作品は仮面ライダーシリーズ、ゴレンジャーにキカイダーなど。さらに今までゲームに登場していないヒーローも続々と登場する、特撮ファン泣かせの作品だ。



⬆お馴染みのヒーローたちばかりが登場！ ゲーム初登場のヒーローも



⬆戦闘はサイドビューのアクション。敵に青いハカイダーがいるなぁ…

## 何人のヒーローを仲間にできるかな？

シナリオは1話30分程度のTV番組感覚で手軽に楽しめる。連続するショートシナリオをクリアしながら進んでいく。シナリオは100話以上もあるぞ。シナリオが進めばヒーローたちが続々登場するが、仲間にするのに条件がある場合もある。普通ではお目にかかれない、隠れたヒーローを見つけ出す楽しみもあるのだ。



⬆たくさんのヒーローを仲間にして自分好みのパーティを作ろう！

⬇イナズマン、キョーダインなども登場する。さらに、あのヒーローが…



# 発売まであとわずか 最後の新要素アニメビジュアルを大公開!!



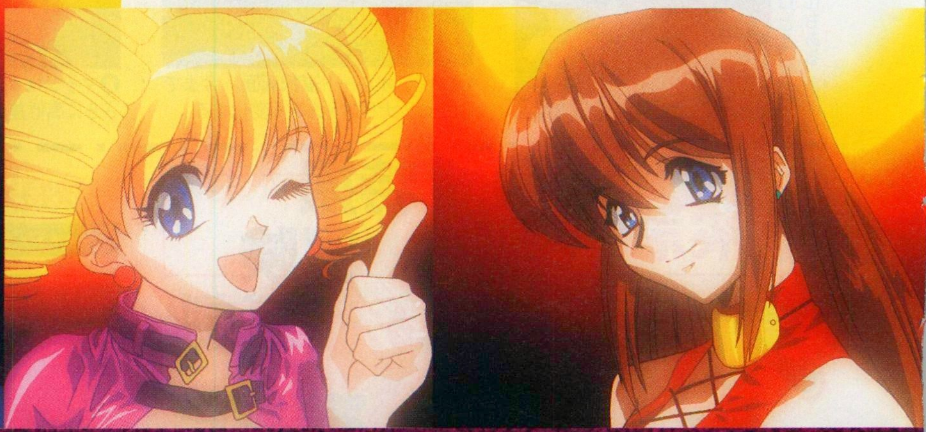


## DC版のオリジナル要素が完成 アニメビジュアルがストーリーを盛り上げる

DC版追加要素として発表されていたアニメムービー＆アニメビジュアル。サターン版でユーザーの想像力に任せていたイメージ部分を、さらに鮮明に伝えるために一流スタッフが制作していたアニメ部分が、ついに解禁された。要所要所で盛り込まれるビジュアルシーンは、サターン版以上にストーリーを盛り上げていく。今回はビジュアルシーンとアニメムービーの数々を大公開する。



⬆アニメシーンの追加でさらなる世界観の広がりを見せる『B／MAD』



| DC | 9月発売予定 |
|---|---|
| | 6800円（税別） |
| 発売元 | NECインターチャネル |
| 開発元 | フライト·プラン |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 2枚 |
| 複数プレイ | なし |
| データセーブ | 7・プレイデータ |
| 対応周辺機器等 | 未定 |
| 現在の開発状況 | 95%（8月20日現在） |

# BLACK/MATRIX AD

ブラックマトリクス アドヴァンスト

発売日を間近にひかえている『B／MAD』。今回は新要素であるアニメビジュアルを、ご主人様ごとに初公開していくぞ。

## ご主人様6人のイベントを紹介

ここでは１章を中心にビジュアルをご主人様ごとに紹介する。またマイナーチェンジを盛り込んでいるDC版では、気付かない部分にも特徴を出している。プリカの寝室にぬいぐるみがあったり、プラハのベッドが豪華だったりと、ご主人様ごとに変化があるのだ。

### ゼロ

唯一の男ご主人様であるゼロ。DC版でも最初の選択では現れなかったようなので、今回も隠しご主人様となっている様子だ。また、選択しなかった場合、どうやら最初は敵として登場するようだ。では、仲間にすることは可能なのだろうか。選択肢は複数あるようなのだが…。



⬆アベルの前に現れたゼロ。その雰囲気は只者ではないことをかもし出している



⬅ゼロのバストアップ。このビジュアルが会話中に表示されるのだ



⬅夏の水浴びイベント。もちろんありますゼロの水着！ まさかビキニ系だったとは

### ドミナ

サターン版の初回版パッケージやポスターなどで、さまざまなメディアに登場していたドミナ。優しく、包容力のある正統派美少女タイプのご主人様でもある。ご主人様として選択しなかった場合は、ストーリーが進む中で、あるルートで登場する「弱者の街」にアベルたちがいくと、看護婦として登場する。となると、ドミナとはプラハと同様に戦うことになるのだろうか。看護婦という職業から、戦場にたつとは考えにくいのだが、黒い羽の民としては、アベルたちと相容れる可能性は低いのかも。



⬅看護婦ドミナの初登場シーン。荒野の看護婦さんというのはなんとも…



⬇第１章の序盤。看病疲れでうたたねしていたドミナ。アベルの無事な姿をみて、涙ぐみながら喜んでくれる



➡夏の水着。ピンク系のビキニが良く似合っているドミナ。プロポーションも抜群なドミナは水着も似合う



⬇査問委員会を前にして思いのたけを叫ぶドミナ。「私は、彼を愛しています!!」

# クレージュ

ボーイッシュで、自分のことをボクと呼ぶクレージュ。選択しなかった場合、謎の邪道騎士として登場することが判明したぞ。と、いうことはアベルの敵として登場する可能性がかなり高いようだ。



⬆スポーティな水着のクレージュ



⬇目覚めたアベルへ微笑みを





⬆邪道騎士の鎧をまとっているクレージュ。やはり倒す相手なのか



⬆➡「愛している」と叫んだとき彼女との運命の歯車は動きだす

# プリカ

２章の牢獄に投獄されているプリカ。助けることは可能なようなので仲間にすることができるかも。





⬅台風でお家の補強をしました。そのあとお風呂でお兄ちゃんにふいてもらいました

⬆花柄のワンピース水着でぶいっ。元気いっぱいなプリカちゃんです



➡お兄ちゃんが目覚めて嬉しいプリカ



➡牢獄でプリカと出会う。でもなんで捕まったの？





⬆愛とは七つの大罪のなかでも最も罪の重い言葉。その言葉がすべての始まりだ

# プラハ

選択しなかった場合、２章のゴルゴダの牢獄にボスクラスとして登場するプラハ。やはり、アベルと戦うことは避けられないようだ。



➡プラハがこんな無防備な姿を見せるのは、アベルの前だけなのだろう…



⬇まさにダイナマイトなプラハ様。その姿に、きっとアベルもクラクラかな





⬆心のなかで燃え上がるアベルへの想い。愛を語る姿が、逆に哀しくみえる

⬇ただ立っているだけで、風格あふれるプラハ。獄長って似合いすぎ



## ミシェット

自分の世界を持ち、他人と相容れることのないミシェット。彼女は4章で登場し、アベルのことを他の誰かと勘違いするのだ。





↑普段けっして気取られないようにしていた気持ち。「彼を愛してる!!」



↑目覚めたアベルに、涙を見られたくないと強がるミシェット



→台風でぬいぐるみもびしょぬれになってしまいって「あ～あ」



→ぱじゃまでおじゃま状態のミシェット。ここが彼女の家



→やっぱり水浴びでもぬいぐるみとは一緒

## 20分を越えるアニメムービーも完成

1枚絵のビジュアル以外にも、総分数20分以上のアニメーションがイベントとして挿入されるDC版。サターン版ではプチキャラによるイベントだったものが、あらたにアニメーションで描かれ、よりプレイヤーに世界観をイメージさせ、キャラに対する感情移入が増すようになっている。ここでは、2つのシーンをピックアップして紹介するぞ。

### 変身

ゴルゴダの牢獄にアベルが投獄された夜。獄卒のひとりピリポは、アベルを牢獄から脱出させようとする。理由は、自分のことをアベルだけが笑わなかったから…。弱い自分を卑下し、強くなれるのなら、白い羽になっても後悔しないと力なく笑うピリポ。その時、なんらかの力が働いた。すると、ピリポの黒い羽は、アベルたちと同じ白い羽へと姿を変えていくのだった。



←アベルの額の紋章が邪神の光を放つ。この力はいったい…。アベルの力なのか、それとも別のなにかか



↑光を浴び、もがき苦しむピリポ。いったいなにがおきるのだろうか？



↓神々しい光を放つピリポの白い羽。黒い羽のピリポから白い羽へと変身完了



↑黒い羽の根元からザワザワと生えていく白い羽。この力は、ピリポを白い羽に変えていく

### 邪神の鎧

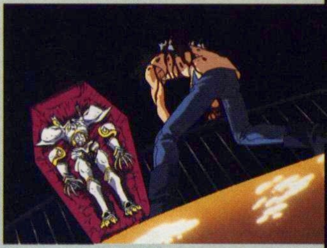
背徳の街リベイラに、強大な力を潜在する大邪神の鎧があることをヨハネから聞き、手に入れるためにリベイラへと向かうアベルたち。街の領主であるユダを倒したアベルだったが、鎧をまとうためには、自らの手で背の羽をむしり取らなければならない。迷いもなく、叫びとともに両の羽をむしりとるアベル。己の血で染まった両手をかざし、大邪神の鎧へと手を伸ばすアベル。その時、邪神の鎧は光を発し、アベルの身体を鎧から伸びた触手がからめとった。光が消えたとき、そこには鎧をまとったアベルの姿があった。



↑力を手に入れるために、迷いもなくみずからの羽に手をかけるアベル



↑叫び声と共に一気に両の羽をむしり取るアベル。鬼気迫る！



↑よろよろと大邪神の鎧へと歩を進めるアベル。何としても手に入れる



↑血に染まった両手をかざす。代償は払った。欲しいのは力だ！



↑触手のようなものがアベルを貫く。鎧はアベルを選んだのか



→力を得たアベル。これで助けることができるのか？

発売目前！

# 秋のイチオシCollection

## J2からJ1へと昇格し 目指せ！代表監督！

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！™

Let's make pro soccer club

| DC | 9月30日発売予定 6800円（税別） |
|---|---|
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| ジャンル | シミュレーション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| データセーブ | ブロック数未定・プレイデータ |
| 対応周辺機器等 | VGAボックス、ドリームキャスト・キーボード |
| 現在の開発状況 | ？% |

### スペシャルシーン

選手の身体が光ったかと思うと、鮮やかなスーパープレイが飛び出す「スペシャルシーン」。選手の能力やチームの連携力をかなりのレベルまで高めていなければ発生しない。これは2人のプレイヤーのコンビネーションから得点をあげるシーンだ。

**発売まで1ヵ月を切った『サカつく』。おそらく最後の続報になるであろう今回は、日本代表監督やスペシャルシーンなど、盛りだくさんの内容でお届け！**

## 我らが日本を背負って立ち 2つの世界大会に挑む！

DC版ではこれまでの「インターナショナルカップ」に加え、「世界スポーツ大会」が開催される。これらはそれぞれ4年に1度開催され、お互いの開催時期は2年ズレている。つまり2年ごとに世界の舞台に立つ事になるのだ。また、クラブの代表兼監督として輝かしい実績を残していると、プレイヤー自ら日本代表を率いる事ができる。全クラブの中から選手を選び、独自の代表チームを作れるのだ。




➡自分が代表監督ではない場合でも、自クラブから代表選手が選出されることがある。頑張ってこいよー




➡就任要請を受けるか受けないかの選択

➡監督交代は、現代表チームの監督解任から

### 期待を浴びて…



➡DC版の世界大会では、キックオフの直前に代表選手たちが国歌を歌う。実在の大会さながらの演出だ

### 世界スポーツ大会

実在のものではオリンピックにあたる大会が、この「世界スポーツ大会」。大会開催時点で23歳以下の選手のみで、代表チームが構成されている。



➡カザフスタンに勝利して、再び世界へ！






⬆数少ない出場枠を賭けての予選。母国の期待を一身に浴びる

2年後

2年後

### インターナショナルカップ

「インターナショナルカップ」は、実在のワールドカップにあたる。参加に関して年齢制限はないため、世界の名だたるプレイヤーが多数参加する。



➡カナリア軍団相手にどこまで戦えるか？






⬆注目度や優勝した時の栄誉は、こちらの方が上










# 絶妙のスルーパスからシュート!

## DC版は完全2部制 上と下とでは雲泥の差

『サカつく2』にも2部リーグ(JFL)はあったが、Jリーグ昇格を賭け、終盤の3戦を戦うだけのものだった。DC版では、2部リーグに当たる「Jリーグディビジョン2(J2)」が丸ごと入った。プレイヤーは、まずJ2を勝ちぬきJ1参入を目指すことになる。また、他クラブに在籍するJ2選手の獲得も可能となった。




⇧DC版はJ2からのし上がっていくところから始まる

## J2 J1昇格への戦い

実在のJ2在籍10クラブに、プレイヤーとライバルを加えた計12クラブでJ1参入を争う。1年を通して2位以内に入るとJ1に昇格。逆に2年目以降J2で11位以下になるとチームの代表兼監督の地位を剥奪され、ゲームオーバーに。




⇦コンサドーレ札幌との激しい戦い




⇨スポーツニュースで現在の順位を確認




⇧観客の少なさから、どうしても淋しい雰囲気は拭えない。入場料を下げれば、ちょっとは増えるか?




⇨激しい戦いの末、何とかJ1参入を勝ち取った。しかし、まだスタートラインに立ったに過ぎない

## J1 まずは残留を目指す

J1を戦うのは、実在のクラブを含めた全16クラブ。シーズンを通して15位以下に終わってしまうと、自動的にJ2降格(入れ替え戦はなし)となってしまう。このJ1残留が、当面の目標。J2に比べて注目度は段違いに高いJ1。それは当然集客やスポンサー面、ひいては収入面に現れてくる。




⇦当然実在のJ1クラブがJ2へ落ちることも




⇧打点が高い! ピンチ!




⇧満員の観衆で埋め尽くされたスタジアム。この歓声を聞けば、J2には戻りたくなくなるだろう




⇨悔し、哀しのJ2落ち…。これから1年かけて、敗因を突き止めた上で戦力の増強を図っていかねば…

## 試合中の指示が具体的に

前作での試合中の指示は「静観」「褒める」「怒る」といった、選手の士気をあおりたてる感情的なものに留まっていた。しかしこのDC版では右の画面のとおり、選手に具体的な指示が出せるようになる。例えばこちらがリードしているときは守備を徹底させ、逃げ切りを図る。また、残り時間わずかで同点もしくは1点ビハインドの状態なら「全員攻撃」で得点を狙うといった具合だ。

⇩プレイヤーが、より細かく試合を動かせるようになった



# サポーターがクラブを育て クラブが街を育てる

フランチャイズ制を敷き、地域との密着を理念に掲げているJリーグ。『サカつく』でも、そのコンセプトに則ったシステムとなっている。母体となるホームタウン、そして応援してくれるサポーターズクラブと密接な関係を築くことが、クラブ発展への原動力となる。

## サポーターの声を経営に

サポーターから「駐車場が欲しい」とか「スタジアムを大きくしてくれ」など、クラブの現状や運営面に対して様々な不満や要望を聞く事ができる。さすがに100%聞いていたら経営が成り立たないが、サポーターの意見をないがしろにしていると、彼らはどんどんクラブから離れてしまう。




⇨発足と同時にサポーターズクラブ設立




⇧サポーターたちの要望は、現状の課題をついたものばかり

## 意識調査

「サポーターランキング」は、ファンの選手に対する意識調査を集計し、メンバー選出の参考にできる。前作まではあらかじめ週ごとに項目が設定されていたが、DC版ではプレイヤー自ら集計項目を決められるようになった。




⇧⇨いくつかある項目を選んでファンに投票してもらう。人気のある選手を使えば、観客数アップ？

## 投資の割合によりホームタウンが変化

前作にも存在した街への投資。DC版では、「経済」「住宅」「スポーツ」「交通」と投資の内容が細分化され、その割合によってホームタウン発展の様相が変化していく。また、詳しい事は不明だが発展の方向性により、クラブに受ける影響が変わるらしい…。

⇩⇨下は投資を均等におこなった場合。その割合を変え、経済投資を増やすと…










⇨スポーツの発展を重視すると右のように。やはりサッカー施設が充実している

## 秘書を選ぼう！

『サカつく』といえば、チーム運営をサポートしてくれる秘書の存在が気になるという人も少なくないだろう。「発売1ヵ月前なのに秘書の情報は？」とお嘆きのあなた！　お待たせいたしました。DC版であなたの心を和ませてくれる（？）4人の女性を紹介しよう。なんと彼女らも選手同様、実在のモデルからモーションが取りこまれた。そのため、リアルな動作を実現しているのだ。




⇦山咲真澄。ぬいぐるみが好き




⇦南菜々子。3サイズは「ひ・み・つ」




⇦永井絵里。趣味はマリンスポーツ




⇦ハンティングが趣味のグロリア

## 応援歌をつくろう!

サポーターズクラブの会員数が一定数を超えると、試合中に流れる自分のクラブの応援歌を作曲することができる。曲は「あいうえお」の母音でメロディを作り上げるため、作り方によってはサポーターたちがさも歌っているかのように聞こえるのがポイント。また、作った曲は『ドリームパスポート2』のメール機能を使って交換することができる。




⇧まっさらな譜面の上に、母音を並べてメロディを作り上げる




⇧⇨リズム楽器も多種多様。「日本」という掛け声もあることから、代表の応援歌も作れるのか？

発売目前！

秋のイチオシCollection

# 求められるは英断！！

## 緊張感あふれる現場指揮のシステムを再確認

エスピオネージェンツ

# ESPIONAGENTS

INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE



4分割画面でエージェント（産業スパイ）に指示を与えていく新感覚SLG『エスピオネージェンツ』。発売まで残り1ヵ月を切った今回は、ゲーム概要を総ざらい。また、開発陣に本作の魅力を語ってもらったぞ。

| DC | 9月23日発売予定<br>5800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | NECホームエレクトロニクス | データセーブ | 7・プレイデータ |
| 開発元 | NECホームエレクトロニクス | 対応周辺機器等 | アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス |
| ジャンル | シミュレーション | 現在の開発状況 | 100% |

## 近未来の産業スパイ組織のボスとなり各任務を成功させよ！

物語の舞台は近未来。混沌とした世界情勢の中、企業群は国家以上の力を持つようになった。プレイヤーは産業スパイ組織「ブリッツシュトラール」のボスとなり、企業から請け負った任務を成功させていくのが目的となる。

各任務では、最大4人のエージェントを派遣。4分割された画面それぞれに活動する彼らに指示を出し、各任務のクリア条件を満たしていくことになる。

⬇建築物に潜入していくエージェントたち。これから彼らに指示を与え、目的をクリアしていくのだ










⬆4分割画面でそれぞれ活動中。細かい行動はエージェントたちがそれぞれ判断して自動的に行う

⬅メインスクリーンのエージェントに命令中。任務成功への最大の要は、プレイヤーの素早い判断、的確な指示にこそある！

## 4画面で各々行動するエージェントに指示を出せ

4分割画面は、中央のメインスクリーンと、画面右にある3つのサブスクリーンに分けられる。プレイヤーが指示できるのはメインスクリーンのエージェントのみだが、メインスクリーン、サブスクリーンの切り替えはいつでも可能。こうして、リアルタイムに活動するエージェントたちに的確な指示を与えていくのだ。



➡メイン⇔サブの切り替えはボタン1つでOK




⬅スタートボタンを押せば、マップ表示も

## 各障害を切り抜けろ！

各任務の舞台となる建築物には、トラップや警備員など、さまざまな障害が存在する。プレイヤーは各エージェントにそれらの排除、あるいは回避命令を出して、障害を突破する必要があるのだ。ちなみに、トラップや警備員との戦闘で、エージェントのHPが0になってしまった場合は、任務失敗。また、時間制限がもうけられているミッションも存在するぞ。



⬆トラップ発動！　エージェントがダメージを受けてしまった




⬅カギのかかった扉を解除


※ゲーム画面以外のキャライラストは全てラフスケッチです。

## エージェントに設定されたさまざまな能力

鍵のかかった扉やトラップといった障害を切り抜ける手段は、各エージェントの鍵解除や危機感知といった各種スキル（特殊技能）の使用である。各エージェントにはそれぞれ得意、不得意なスキルがあり、目的に応じたエージェントを派遣しなければならない。

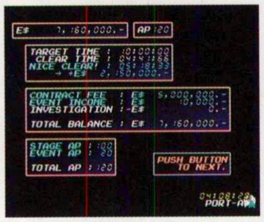
このスキルは、ミッション終了後のAP（ボーナスポイントのようなもの）を分配することで育成が可能。長所を伸ばしたり、短所を補ったりすることができる。




任務冒頭に参加させるメンバーを選択する




スキルには0〜5のレベルがある。APの分配によって育てられるが、中には特定のスキル自体を所持せず、そのスキルを育てられない者も…




APは任務クリア時に得られるぞ




スキルの乏しいエージェントを強化！

## エスピオネージェンツメンバー

プレイヤーが率いるチーム「エスピオネージェンツ」のメンバーは下の7人。彼らのうち4人を選んで任務に挑むことになる。任務によっては強制参加する者もいる。


ジェフリー・K・サンダース。25歳、身長192cm、体重103kg。元AI（合衆国陸軍情報部）。AIの非道な部分に憤り、敵対する立場であった組織に参加。全ての分野に精通したオールラウンドエージェント。


セーラ・ルーリア。21歳、身長167.5cm、体重51.3kg。組織の事務員として雇われていたが、退屈な書類仕事より、活動的な現場作業を志望する。ローラーブレードを使った移動速度はメンバー中最速。


リン・リーファ。24歳、身長170cm、体重40.5kg。元中国雑技団のメンバーで、ケガが原因で解雇された後、犯罪に手を染めるようになる。器用な手先を活かした解除能力とアクロバット的な行動に秀でる。


ガルシン・ウラジミール。45歳、身長202.5cm、体重146.2kg。爆発物解体のエキスパート。ロシア警察で働いていたが、核兵器廃棄作業で放射線障害に。ロシア政府に償いをさせるべく組織に参加。


シャルル・ファルー。27歳、身長177.5cm、体重67.3kg。元科学者で、フランスの有名な化粧品ブランドで香水の研究員をしていた。あらゆる薬物知識に秀でており、薬物を使った体力の回復、攻撃を行う。


ガブリエル・アーネスト・アークエンジェル。10歳、身長135cm、体重33.5kg。不遇な生活を送っていたが、組織のボスに見いだされ、エージェントに。電子機器関係、計量言語分野の天才。


クレオパトラ。身長132.5cm、体重30kg。敵対組織の二重スパイに殺された母親の後を継ぎ、エージェントとして働く少女。相手を意のままに操る催眠術「ヒュプノティズム」を得意とする。

# 開発スタッフが語ってくれた『エスピオ』の本当の魅力

いよいよマスターROMまで完成し、後は発売を待つばかりとなった『エスピオネージェンツ』。開発を終えての手ごたえ、そして記事で伝え切れなかった本作の魅力を開発陣が語ってくれるぞ。

## ついに完成した本作！その見どころは!?

── 開発を振り返って、最も苦労された部分は？

**脇本**　やはり4人を同時に動かすという部分ですね。プログラム的な部分や、ゲームバランスの調整のうえでも、4人を同時に動かすという試みは初めてでしたので。

**小田**　でも、逆にそこが一番見てほしい部分でもありますね。

**森山**　あとは会話部分。7人のエージェントから誰を選ぶかはプレイヤー次第なので、会話パターンがたくさんあるんです。特にキャラ同士のやりとりなどでは、無数のパターンを入れておかなければなりませんから…。膨大な文章量を作成しましたよ。

── キャラと言えば、イラストはもちろん、音声もいいですよね。さりげなく声優界のビッグネームを揃えてますし。

**脇本**　そうなんですよ。初めにイメージした声優さんたちを揃えることができました。収録時間自体が短かったので、うまくスケジュールが組めて、頼むことができたんです。私はファルー役の三木眞一郎さんの声が好きなんですよ。命令を出したときに「了解」とかって言う声が渋くて…（笑）。

── やっぱりチームは好きなメンバーで組んでしまいますよね。

**脇本**　そう。それで難易度とか攻略方法とかぜんぜん変わってくるんですけどね。ルーリア、アークエンジェル、リン、クレオパトラっていう女子供パーティを組んだりすると、初心者の方はすごい苦労すると思います。

── ちなみにオススメのパーティメンバーは？

**脇本**　誰を使ってもそれぞれのクリア方法は用意されてるんで、やっぱり好きなメンバーを組んでいただくのがオススメですか。でも、さっきの女子供パーティってのは、初心者の方には難しいと思いますよ（笑）。

### 歯応えのある難易度とそれゆえの達成感

── 歯応えのある難易度ですよね。この難易度は意識された…？

**脇本**　ええ。意識して歯応えのある難易度にしたってのはあるんです。特に「モンドシュタイン城」は難しいと思いますよ。別にクリアしなくてもいいミッションなんで、お遊び的に難しくしてみました。たぶん、全ミッションでも上の方の難易度ですよ。デバッグの

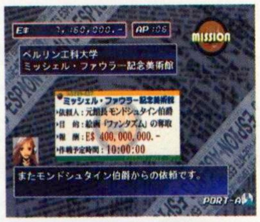
| 小田武之 | 森山豊治 | 脇本博通 |
|---|---|---|
|  |  |  |
| プロデューサー。『エスピオネージェンツ』制作の総指揮をとる立場にある。 | プランナー。企画担当。本作が持つ、数々の新システム、新要素の生みの親。 | ディレクター。制作監督。PCエンジン時代に数々のゲームを手掛けてきた人物。 |




任務にはバックストーリーが存在。途中、さまざまなイベントが発生していく

## 各ミッションを彩るバックストーリー

任務に挑む際には、幾つかの依頼から任務を選ぶことになる。中には特定の任務をクリアしないと発生しないものも存在。マルチストーリー的な展開で、ゲームを進めていくことになる。下の4つは序盤に提示される依頼である。




選択によって新たな任務が登場することも

### MISSION A ミッシェル・ファウラー記念美術館

最初に挑む任務。メンバーはサンダース、リン、アークエンジェルで固定されている。モンドシュタイン伯爵の依頼で貴重な絵画を奪取するのが目的。



舞台となる美術館内。複数の警備員が存在する

### MISSION B ミッシェル・ファウラー記念美術館

最初の任務と同じ美術館でのミッション。今回も絵画の奪取が目的。モンドシュタイン伯爵の手違い、わがままで、何度も苦労することになる。



目標の絵画があるはずの場所に存在しない!?

### MISSION C クーロンII

テロ組織からの依頼。組織の金を横領した人物を追って、クーロン地区へ。巨大な廃屋が舞台で、さまざまな仕掛けや別組織の情報員が存在する。



ボロボロの屋内。突然床が崩れてしまうことも…

### MISSION D モンドシュタイン城

MISSION A・Bで2度の任務を依頼してきたモンドシュタイン伯爵が、報奨金を払わずに逃亡してしまう。彼を追って、モンドシュタイン城へ潜入…。



数々の罠が仕掛けられた城内。警備員こそいないが…

とき、デバッガーが「クリアできねー」って困ってるミッションがあって、見てみたらやっぱり「モンドシュタイン城」でした（笑）。

── ゲーム全体の攻略のコツを教えていただきたいのですが…？

**脇本**　とにかくマップを見て、全体の組み合わせを把握することですね。特にブロックごとの繋がりを意識してほしいです。

**森山**　あとは、スタートボタン。マップが表示されますし、マップ表示中は時間が止まりますから。困ったらマップを出して、ゆっくり考え込んで下さい。

**脇本**　進行に詰まってしまったら、行けなさそうなところに強引に派遣するのも手です。それで新たな発見があることもありますし…。

── メンバーが変わると、攻略方法も変わってきますよね。だから、何度プレイしても、プレイするたびに新鮮味がありました。

**森山**　そう言っていただけると嬉しいです（笑）。実際、その部分は狙っていまして、何度も遊べるようにしたいってのはあったんです。攻略方法もパーティごとにたくさんのパターンがある。

**小田**　それに、正確に命令を出して、スマートにクリアできたときって、すごく嬉しくなりますよ。シューティングやアクションゲームを上手にプレイできたときのような気持ち良さがあります。

── 実際、うまいプレイを見てると、すごくカッコよく見えます。見てるほうも感心するような…。

**小田**　そうなんです。実際に動いてる画面を見ると、本当に面白そうに見えますよ。やはり雑誌の静止画面では分からない部分ってあると思うんです。お店の人に実際動いてる画面を見せる機会があったんですが、「雰囲気がよく出てる。すごく面白そうだよ」なんて言ってもらいました。

── 動いてる画面を誌面でお伝えできないのが残念です…。

### ゲームの楽しさを追求した開発陣の心意気

── プレイするたびに攻略法が変わるっていう展開は、NECホームエレクトロニクス作品に共通したものがありますよね。『セヴンスクロス』や『戦国TURB』なんかそうですし。

**森山**　そうですね。『セヴンスクロス』も『戦国TURB』も作ってる人はぜんぜん違うんですが、なぜか共通する部分がありますね。本質的な部分が近いのかも。

── どの作品もプレイヤーごとに、毎回遊ぶごとに展開、攻略法が変わるゲームですよね。

**脇本**　そういうのがゲーム本来の面白さだと思うんですよ。プレイヤー自身が楽しさを見つけるっていう。

── では最後に一言。

**小田**　今までにないジャンルなんで、是非とも実際にプレイして遊んで欲しいです。

**脇本**　できることは全てやりつくした作品になりました。「キャラがいいな～」と思って買った人にも、プレイしていただければ、ゲーム自体の面白さに満足していただけるものだと思います。

**森山**　歯応えと我々の漢気（笑）の詰まった作品ですので、是非、挑戦してみて下さい。

### ムービー入りGDをプレゼント！

脇本氏が語られている通り、本作の魅力は、動いている画面を見ないと本当には理解できない。そこで、本作のムービーが入ったGDをプレゼント。応募方法は135Pの宛先を参照して「エスピオGD係」まで。なお当選の発表は発送をもって代えさせていただきます。




『F.I.D』と『戦国TURB』の体験版も入った、オトクなGD

# 果てしなく広がる



セガの人気RPGを世に送り出したスタッフが集結し、そのすべてを注ぎ込み開発されているドリームキャスト期待のタイトル『エターナルアルカディア』。ドリームキャストという最高のステージで、どんな冒険が展開するのか？　期待せずにはいられない作品だ。今回は画面写真をもとに、ゲームの魅力的な世界観を中心に解説していこう。

| DC | 発売日未定 |
| --- | --- |
| | 価格未定 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| ジャンル | RPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 未定 |
| 複数プレイ | 未定 |
| データセーブ | 未定 |
| 対応周辺機器等 | 未定 |
| 現在の開発状況 | ?%（8月20日現在） |

## いつか世界の果てを見るために、少年たちは空に船を浮かべて旅立つ

# ETERNAL ARCADIA
## エターナル アルカディア

# 大空を舞台に繰り広げられる冒険譚

先日発表されたドリームキャスト用オリジナルRPG『プロジェクトアレス（仮称）』。それが今回、『エターナル アルカディア』として正式に姿を現した。今まで『ファンタシースター』『ドラゴンフォース』『サクラ大戦』などといった、セガの家庭用ゲーム機を代表するタイトルを手掛けてきたスタッフたちが集結して開発しているということで、ファンならずとも期待せずにはいられないだろう。

作品の舞台は、限りなく広がる大空。幾重にも重なる雲の先、空の果てには何があるのか？　少年は空を飛ぶ船に好奇心と夢を乗せて、誰も見たことのない未知の世界に旅立っていく…。大空で展開する大航海時代を描いたシナリオと世界観、イベントやバトルなど、すべての部分に新しいアイデアを詰め込み、さらに誰もが親しみやすいRPG、それがこの『エターナル アルカディア』なのだ！

⬇空を飛ぶ船に乗り込んで、未知の世界を冒険していくゲームだ






⬆RPGを知り尽くしたスタッフが集結して開発をしているのだ

⬇➡独特な世界観に、さまざまな新しい要素を注ぎ込んでいる






## 序章　プロローグ

限りなく広がる紺碧の大空。
人々は天空に浮かんだ浮遊島の上に暮らしていました。
この世界では「空」こそが世界のすべて。
人々は島に住み、船を空に浮かべて生活しています。
空こそが生活の場であり、交易の場であり、そして戦いの場なのです。

そして今、時はまさに大航海時代。
人々は、より高度な空中船を作り、未知の大空に乗り出し始めます。
地図に載っていない、あの空の向こうに行ってみたい、という好奇心。
雲のかなたの、まだ見ぬ新天地を求めて、世界は動きだしました。

伝説によれば、世界は想像できないくらい広く、
そこには灼熱の砂漠に覆われた世界や、太古の森に覆われた土地が、
この大空のどこかにあると言われています。
しかし、その伝説を証明するものは何一つありません。
少年の旅が始まるまでは…。

## 夢と憧れの待つ無限の世界へ






⬆➡未知なる空の世界には危険がいっぱい。だが、それ以上に素晴らしいものがある。それを確かめるため、冒険の旅に出発！

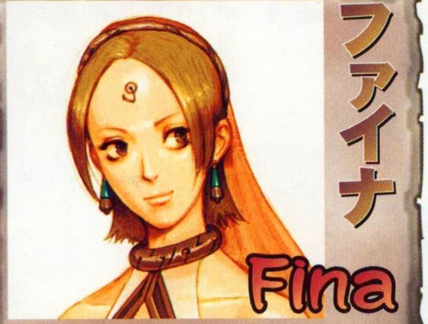
## 空の大航海時代




軍艦のみを標的とする青の空賊「ダイン一家」の少年であり、性格は好奇心旺盛でけっこう不敵。２本のカトラスを自在に操る。未知の大空を自分の目で見極めることを夢見る『エターナル アルカディア』の主人公。




ヴァイスの幼なじみで、同じ空賊船に乗り込む少女。素早い身のこなしと武器であるブーメランの鮮やかな扱いには、仲間の空賊も一目置いている。性格はストレートでさっぱり、物事の好き嫌いをズバズバはっきり言う。




あるきっかけで、ヴァイスたちと行動を共にする少女。異国の服を着ているが、何処から来たのかはヴァイスたちも知らない。物静かで無口だが、たまに彼女が見せる微笑から、彼女の心優しい性格をうかがい知ることができる。



# 新着画面写真と

空の大航海時代という新しい世界を描いている『エターナル アルカディア』。RPGとしての各種システムも気になるところだが、まずはこの新しい世界観を十分に理解しておきたいところだ。

今回発表された画面写真には、『エターナル アルカディア』の世界観を、より深く理解するためのキーワードがいくつかある。ここではキーワードを3つに分類し、それぞれ詳しく解説していくぞ。

## 船

この『エターナル アルカディア』の世界では、人々は空中に浮かぶ島の上で暮らしている。いくつもある浮遊島の間を行き来するために、人々は空に浮かぶ船を作って使用している。空中船は、この世界の交通手段なのである。

空中船にはたくさんの種類が存在する。貿易のための商船、自分たちの力を誇示するような強大な軍艦などなど…、より高度な空中船を作り出して航海しているのだ。もちろん航海には危険もある。その1つが、空の海賊ともいうべき「空賊」たちの存在だ。物語の主人公・ヴァイスも空賊である。ただし、非武装の商船などは襲わず、自分より強い軍艦のみを標的とする「青の空賊」なのだ。

### 空賊とは!?

空賊とは空の海賊のようなもので「空賊船」に乗り込み、世界各所に出没する。自分たちのポリシーのもと、自由気ままに空の生活を楽しんでいる集団である。

空賊はその性格から大きく2種類に分けることができる。1つは「黒の空賊」と呼ばれ、黒いドクロの旗を掲げて無差別に船を襲い、金品や人命を奪う悪の空賊だ。

もう1つが「青の空賊」と呼ばれる、青いドクロの旗を掲げる空賊だ。彼らは商船などの非武装船は襲わず、自分たちより強大で、武力を誇示するような軍艦だけに戦いを挑み続け、それを誇りにしている。いわば一種の「義賊」ともいうべき存在である。

### 青空賊船



青いドクロの旗を掲げた「青の空賊」の船。青の空賊の船としては一般的で、これが主人公の船というわけではない



今まさに広大な雲海に出ようとしている場面か？　この先には何が待っているのか…

## 雲海を抜け新たな島へ



さまざまな視点で船を操れるのかな？　眼下の島には人家が見える

## 「青きドクロの旗にかけて…この船は俺たちがもらいうける！(ヴァイス)」



自由に空を飛ぶ船の1カット



小さな島の合間を航海している船の様子をバックから。船も細かい部分まで描き込まれている

### 黒空賊船



青の空賊船に対し、こちらは典型的な黒の空賊船。彼らの標的にされたら財産は諦めるしかない。そうでなければ命までも危ない…

# 3つのキーワードから内容を検証

## 島

人々が生活の場としているのが、空に浮かぶ「浮遊島」である。島は少数民族単位から、国と呼べる大きさのものまである。島の上は緑も水もあり、普通の地上の風景と変わりはない。しかし、まだ見ぬ世界には深い森の島、一面砂漠の島、想像を絶する巨大な大陸が存在するらしい。ここに紹介しているのは、ヴァイスとアイカが住んでいる島で、空賊「ダイン一家」の本拠地である。



かなり入り組んでいる様子の建物。空賊の隠れ家だからかな?

「ごめんなさい…。それは、誰にも言えないんです(ファイナ)」



上も下も空に囲まれた島の上で人々は生活する



ヴァイスの住む島の格納庫に隠されている空賊船



小さな島に橋がかかっている




会話の様子。こうして町の人たちから情報を入手していく

## 戦

戦闘に関しては未知の部分が多い。しかし画面を見る限り、シーンによるカメラアングルの変化、各種技の派手な演出など、新しい試みは十分に伝わってくる。敵は画面のようなモンスターだけなのか、コマンド選択式なのか、アクション要素を含んでいるのか…。詳しい戦闘システムは判明次第、次号以降で発表していくぞ。



アイカの攻撃グラフィックを連続写真で。大きなブーメランを振りかぶり、ジャンプしながら敵に一撃!

滑らかな動きを予想させる



派手なアイカの攻撃。通常攻撃の他に、このような必殺技もあるようだ



こちらはヴァイスの攻撃。2本のカトラスで敵を切り裂く!



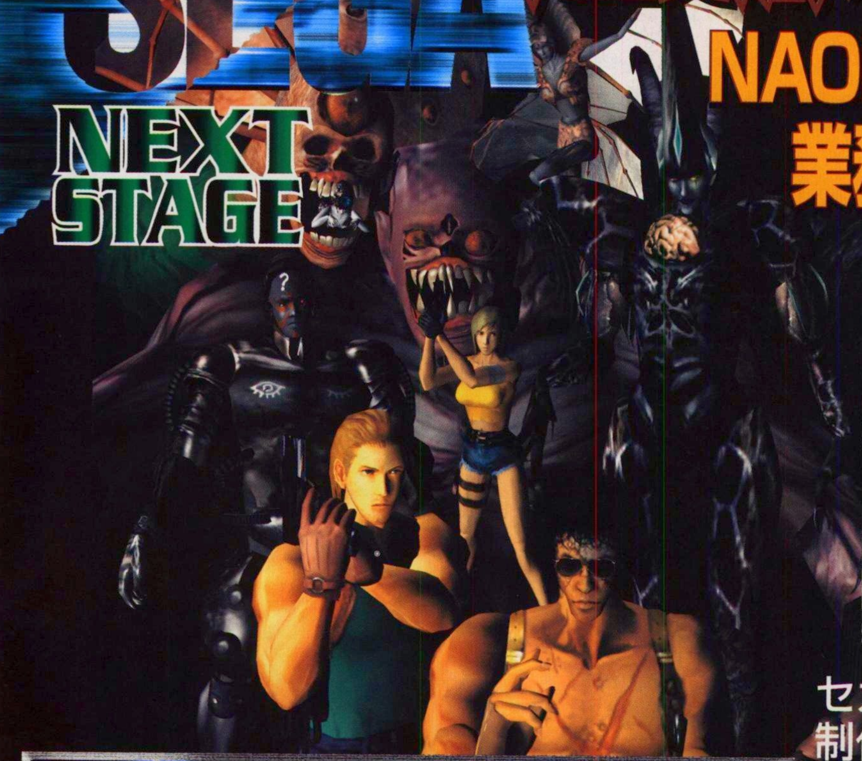
真横に剣を振り、衝撃波を飛ばすような攻撃を繰り出すヴァイス

「言っとくけど、アンタじゃあたしたちには勝てないって!(アイカ)」

SEGA NEXT STAGE

# 超硬派ホラーアクション、

## NAOMIからDCへ究極移植 業務用の興奮が再び到来






ZOMBIE REVENGE™

セガソフト1研制作の『ゾンビリベンジ』がついに移植決定。今回は新着画面を一挙公開！

| DC | 10月発売予定 |
|---|---|
| | 5800円（税別） |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| ジャンル | アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| データセーブ | プレイデータ・ブロック数未定 |
| 対応周辺機器等 | ぷるぷるぱっく、VGAボックス |
| 現在の開発状況 | ？%（8月19日現在） |

## すでにここまで出来ている、DC版最新画面!!

NAOMIからDCへの移植が非常に高いレベルで実現できることは、すでにDC版が発売されている『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』や『ジャイアントグラム』等の作品を見れば明白だろう。業務用と同等の、いや家庭用の追加要素をつけ加えればそれ以上の魅力を持つのがNAOMIイコールDCという連係の最大の魅力だと言える。そのタイトル群にまたひとつ魅力的なラインナップが加わった。それがこの『HOD』シリーズの世界観を受け継ぐアクションゲーム、『ゾンビリベンジ』なのである。







➡ゲーム中の敵はすべてゾンビ。世界観も非常に独特である




⬅⬆今回紹介している画面は、もちろんすべてDC版のもの。業務用のNAOMI版に限りなく近い美しさは、さすがDCだ

➡アクション時のカメラワークや光源などの視覚的演出も、もちろん業務用と遜色無い出来だ






# この秋ドリームキャストに登場！

## 『ゾンビリベンジ』とはどんなゲームなのか

この『ゾンビリベンジ』は『HOD』シリーズの世界観を基にした、アナザーワールド的な位置付けにある作品である。前2作はガンシューティングだったが、こちらは一転して3Dのアクションゲームとなっている。突如大量発生した死霊（ゾンビ）や巨大な怪物と戦いながら、プレイヤーは3人のエージェントとなってこの異変の真相に迫っていく、という内容だ。



### プレイヤーは3人のエージェント

ゾンビを敵にしたゲームにはこれまでにもいくつかのジャンルが存在するが、この『ゾンビリベンジ』は具体的に今までのどれにも属さない、非常に独創的な雰囲気を持っている。それはこの後で説明する独特の演出法であったり、取っつきにくいながらも練り込まれたゲームシステムから受ける印象であると言っていいだろう。もちろんNAOMI特有の美しい画面も、この作品の忘れてはならない魅力のひとつであることは間違いない。



⬅➡左がLでの連打攻撃。右がRでの銃攻撃だ。右は武器アイテムのショトガンを撃っているところ。ただし銃攻撃はスキが大きいので注意



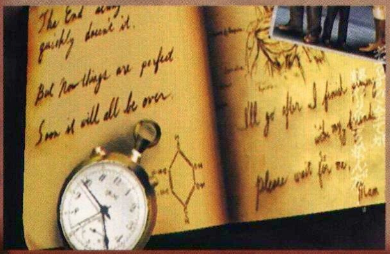
➡ゲーム全編を通して舞台は夜。光源の表現も非常に自然な感じだ

## 映画を見るように進む緊迫のストーリー ゲーム本編と演出の見事な融合

『HOD』シリーズではバックストーリーに従ってゲームが進み、中間デモ的なキャラ同士の会話等が入るいわゆる「映画的演出」が随所に取り入れられている。前述の会話デモはもちろん、敵の出現時やプレイヤーの移動の際に行われるカメラワークなど、その演出効果は実に効果的にプレイヤーとゲームを一体化させてくれる。これは現段階で最高峰のレベルにあると言える。




➡ランキング画面にも小さなドラマが



➡アドバタイズでの1シーン。誰かのモノローグが…



➡敵の出現に合わせてカメラ位置が滑らかに変化

## アクは強いが奥の深いアクション やり込むほどに味が出るゲームシステム

このゲームはアナログレバーとガード、素手攻撃（L）、銃攻撃（R）の3ボタンでプレイする。Lはボタン連打で連続攻撃となるが、1発目を当ててからボタンを押し続けることで「ホールド攻撃」という特殊技が出せる。またRボタンは手持ちの銃や武器アイテムを使用可能。敵に表示されるサイトの色（時間で変化）で銃攻撃のダメージが大きくなる「ヴァリアブルショット」は、ゲーム中で特に重要な要素となってくる。





⬆⬇普通の武器以外にも、手榴弾のような強力な武器も登場する





⬅➡Rボタンでの銃攻撃は、ゲームの攻略上非常に重要になる



# DC版は業務用を超える？ 驚異のクオリティを見よ！

先程も少し触れたが、今回このページで掲載している画面写真はすべてDC版のもの。元々NAOMIとDCが互換性の高いハードとはいえここまで雰囲気が完璧に移植されていると、業務用をやり込んでいたファンからすればやはり嬉しいことこの上ないだろう。今回はゲーム中のステージ1後半までのシーンを紹介。プレイヤーキャラはスティックとリンダのみ。毒島ファンは次回に期待しよう。

## 死霊の街からの脱出「絶対閉鎖区域」

ゲームはある日突然死霊たちに支配された、とある国の都市から始まる。異変を調査するため某政府の機密組織であるAMSから派遣されたエージェント、スティックとリンダ。そして同じく某国の特務機関から派遣され、この異変に巻き込まれた毒島。追い詰められた彼らに、この事件の首謀者と名乗る人物「ZED」が接触してくる。事件の真相を探るため3人は、ZEDの挑発とも思える指示に従うしかなかった…。




⬅⬅広場にいるゾンビを倒し室内へ。ここにはあるアイテムが




⬅⬅左はゲームの最初のデモ。まずはこの街を生きて脱出することが目的だ












### 謎多き男 ZED

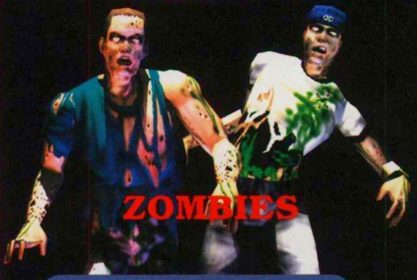
平和な街を死霊たちの巣に変えた謎の人物。銀髪に金色の左目という、一種不思議ないでたちをしている。その正体は？

### 生存者を救出せよ

最初の死霊を倒して建物に入ると、ZEDのメッセージを持っている女性、YOKOが襲われている。ちなみに救出に失敗するとエンディングが少し変わる。




⬅まずこの2体を倒せ

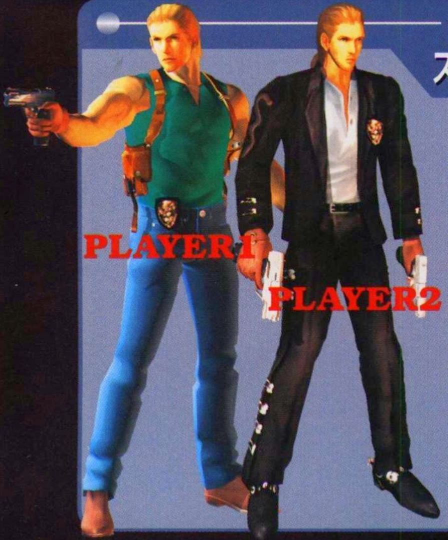



厳密には死者ではなく、生物兵器によって意思を奪われ、破壊と殺戮の本能を増幅させられた人間の成れの果てである。

⬇敵の攻撃を多く受けると毒が体に回り、一定時間行動が鈍くなる




### CHARACTER FILE 1
## スティック ブライトリング




スティックは6歳の誕生日、普段より早めに帰宅した父から母が死んだことを聞かされた。その直後父は失踪し、スティックは祖父母の下に預けられることになった。両親は創造遺伝子工学（複数の異なる遺伝子を結合させて新種の生物を作る）という、耳慣れないジャンルの研究者であった。この研究は本来食肉の供給不足等に利用されるはずだったが…。人類未曾有の大災害を父が引き起こしたのはその十数年後だった。

### 死の街の生存者 YOKO



恋人と死霊見物に来たが逆に襲われ、1人だけ生き残った。彼女を助けたのはZED。

## STAGE BOSS UDS-03



避難していた車から出て、付近にいた死霊を一掃。そして隠れていたYOKOを救助してZEDのメッセージを受け取り再び外へ。先へ進もうとした矢先、突然巨大な怪物が現れた。これがこのステージのボスUDS-03である。身体中に刺さった破片を物ともせず、その強大なパワーでプレイヤーを追い詰める。主な攻撃は殴りとつかみ。遠距離からの銃攻撃が非常に有効だ。



⬆ボスの攻撃は見た目通りの力任せ。1発でも大ダメージだ





⬆画面下の緑色のゲージがボスのライフ。最初ながら耐久力は高い

## CHARACTER FILE2 リンダ　ロッタ



代々優秀な警察関係者の家系に生まれた彼女は、幼い頃から完璧なまでの英才教育を受けてきた。最上級の成績で警察学校を卒業し18歳で父の警察署に配属されるが、全ての面で完璧を誇る彼女にとってそこは退屈な職場でしかなかった。21歳の時AMSに栄転。UDS事件（ゲーム中の事件）を手掛けることになる。捜査に行き詰まっていた彼女にある日父から、スティックの両親がUDS事件の関係者だったことを伝える手紙が届く。親心から出たその助け船も、リンダには屈辱でしかなかった。「自分は父の分身でしかないのだろうか…」。

## ZEDからの挑戦 さらなる罠の予感…

ボスを倒して細い路地に入るとそこにも死霊の群れが。手近な建物に逃げ込み、そこにあったパソコンでZEDの新たなメッセージを確認する。長い悪夢の夜は、まだまだ終わりそうになかった…。



⬆武器アイテムの手榴弾で一掃。安全に切り抜けたいならこれが確実



⬆狭い路地での戦いは危険。囲まれないように注意しろ



⬅この部屋にあるパソコンで、メッセージを確認する




⬆ZEDからの謎のメッセージ。この選択が何を意味するのか…

## 未だ見えないDC版オリジナル要素 大胆予想、こんなモードで遊びたい！

今回の記事中で紹介した画面だけでもかなりのボリュームがあり、移植を待ち焦がれていたファンにとってはそのクオリティの高さに、まさに待っていたかいがあったぜ、という思いなのではないだろうか。さて10月に発売予定のDC版の内容だが、業務用の完全移植モードはこの画面を見る限り何の心配もないとして、やはり気になるのは家庭用オリジナルの要素だ。

残念ながらDC版にどんなオリジナルモードが入るのかはまだ明らかになっていない、ここでは極めて実現の可能性の高そうな物をピックアップして、その実現度を独自に予想してみよう。

**① アレンジモード**

業務用は高い難易度のせいで敬遠する人も多かったため、初心者向けにアイテムの出現率や敵の耐久力を再調整したモードを追加してはどうか。もちろん上級者も楽しめるようさらにマニアックに調整した超上級モード的なものも選択できるようにする。（実現予想度　70%）

**② ボス戦オンリーモード**

ちとお約束な気もするがこれはやはり欲しい。と言うか絶対入るでしょう。（実現予想度　100%）

**③ ドラマ性をよりパワーアップ**

業務用ではスティックが主人公だったが、せっかくプレイヤーが3人いるのだから各キャラのバックストーリーに沿った演出やエンディングが見てみたい。アレンジモードが実現すれば演出的にも不自然ではないと思うが？（実現予想度　50%）

**④ 周辺機器を使いたい！**

ビジュアルメモリやドリームキャストガンを使って遊ぶモード。主観視点で街の中を進み、銃に差したVMのシグナル音で索敵。敵を倒していく。「HOD2」とはまた違う迫力が味わえるかも？（実現予想度　15%）

**⑤ 新コスチュームとか新キャラの追加とか…**

デフォルトではプレイヤーのコスチュームは2種類あるが、家庭用ということで心機一転。オリジナルの衣装を追加してほしいと思うのだが。特に毒島を切望。

（実現予想度　5%未満…）

という感じで色々挙げてみたが、この中でどれが実現するかはまた次号でのお楽しみ。続報を待て！



# 開発者が一問一答!!
## 難問氷解、長い夜も安心のディーペスト攻略









**発売からはや1ヵ月。すでに1度はエンディングを見た人も多いと思うが、プレイして気づいた疑問も少なからずあったはず。そこで今回は、『やきゅつく』フリークの本誌編集長と記事担当が、その疑問点を開発陣に直撃！**

| DC | 発売中（8月5日）<br>5800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| 発売元 | セガ | ディスク枚数 | 1枚 |
| 開発元 | セガ | 複数プレイ | 1人用 |
| ジャンル | シミュレーション | データセーブ | 160・プレイデータ |
| | | 対応周辺機器等 | ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス |
| | | 現在の開発状況 | 100% |

## 編集部「やきゅつく」フリークの疑問を開発陣3人衆が一刀両断！


ディレクター 瀬川隆哉氏　企画 馬場保仁氏　プログラマー 加藤真樹氏

我々の疑問に答えてくれたのは、ディレクターの瀬川氏、企画の馬場氏、プログラマーの加藤氏。表から見ているだけでは決して分からない、『やきゅつく』の「裏」を語ってくれたぞ。さらにキャンプやグッズ、アイテムに関するデータも公開しよう。

### 経営　Q. 本拠地選びのポイントは？
### A. 球団の地方人気と降水量に注意

前作は、地価が低くて人口が多い都市（千葉など）をホームタウンにするのが、観客動員など明らかに有利だった。今作もそれは継承されているのだろうか？

**「いえ、（前作の傾向は）継承していません！　今回は経済は関係なくて、選んだ球団の地方人気に左右されます。ダイエーなら九州、広島なら中国、巨人なら全国で人気が高いという風に。球団名を変えてもこれは継承されます。ただ、それであまり不利にならないよう、本拠地からスタートした場合と変更した場合の初期値は変えてあります。むしろ今回は、スタート時点では降水量が重要だと思います。台風も来ますし」。**

前作に比べると地域格差は少なそうだ。好きな都市でOKか？

### 経営　Q. 秘書によってプレイに違いは？
### A. 基本的に同じです

秘書が6人いるが、秘書によってイベントに違いなどはあるの？

**「秘書ごとに性格の違いはありますが、秘書の違いでゲームの流れが決まるのも嫌なので、あくまでメッセージが変わるだけです」。**


⬅秘書は純粋に好みで決めてもOKだ

### 経営　Q. ドロボーイベントを回避するには？
### A. ランダムなので無理です

だれもが1度は経験する盗難イベント。担当者は屋内練習場（8億）を盗まれたが、これを回避する方法はあるのだろうか？

**「ありません。あれは運です。もともとの発生確率は低くしてありますが、あくまで確率なんで、何度も出てしまう場合もあります。持ち金が多い場合は、いろいろデカイものも盗まれます」。**

さらに、こんな意味深な発言もポロリと飛び出てきた！

**「リセットしすぎると、ヤバイかもね…」。**

### 警告　リセットにはペナルティあり!!

リセットがヤバい？　リセット常習者の本誌編集長が青ざめた。

**「リセットには制裁があります。いろいろデメリットがあるかもしれません」。**

また、次のようにも語った。

**「開発者としては、できればリセットしてほしくないんですよ。遊び方を制限するというのではなく、楽しんでいただくために。特にネットワーク大会などで賞品が懸かったりすると、リセットした方が強くなってしまうので。今の段階では大会にリセット制限をかけていませんが、リセット回数はカウントできているので、制限しようと思えばできます」。**

クリア時の称号が「リセット大魔王」の人は、ちょっと気をつけた方がいいぞ。

## 経営 Q.グッズ販売のコツは？ A.矢印上向きを並べればOK

グッズの売上げが矢印の向きに左右されるが、季節などその他の要因も関係するのだろうか？

**「季節は関係ありません。ただ定番商品の方が売上げの息は長く、珍しい物であればあるほど、人気の期間も短くなっています」。**

結局、こまめにリストをチェックして矢印↗以上のものを並べるのがベストのようだ。また、業者によって作れるグッズが異なるので、下の表を確認しておこう。

## 経営 Q.作れないアイテムがあるが A.オーナーからのプレゼントです

アイテムリストの中には、普通に開発していたのでは作れないアイテムがある。これはもしや、前作でプレイヤーを恐怖のどん底に陥れた「不幸の壷」では？

**「不幸の壷は今回ありません。黄金の便器もないです」。**

やった！　これで安心して開発できる。じゃあ、開発できないアイテムは…？

**「イベントアイテムです。オーナーからのプレゼントなんですが、詳しくは通知表の成績が関係しています」。**

とのこと。とりあえずチームを強くするのが先決だ。

## 人事 Q.トレードが成立しません A.若さとチーム事情も考慮

今回は前作に比べトレードが難しくなっているような気がするのだが、コツはあるのだろうか？

**「例えば欲しい選手の9割くらいの能力の選手が自球団にいれば、それに480万の選手をつけて交換できます。そうして480万を上積みしつつ、さらにいい選手を、という方法はあります」。**

しかし、今作はそれだけではうまくいかないようだ。

**「今回のトレードは若さのウェイトと球団の事情も見ているんですよ。キャッチャーがあと2人しかいないのにくれとか、逆にこっちが1人しかいないキャッチャーを出そうとしても、高く評価してもらえない。若い選手にしても、現実に松坂選手なんかトレードに出さないと思うんですよ。若手は3年くらいは我慢してください」。**

あくまで現実がモデルなのだ。

## 人事 Q.有力新人が見つかりません A.出現はランダムです

他球団が、聞いたこともないSランクの選手をドラフトで指名している。なぜウチのスカウトは見つけてくれないのか…？

**「前作はある程度新人のでる順番が決まっていましたが、今回はランダムです。例えば北海道を探索していたとしても、たまたまその年は北海道にSランクもAランクもいないということはありえます。有力選手は全国に均等に割り振られているので、見つかるかどうかはプレイヤーの運ですね」。**

さらにこの話、続きがある。

### でーたらんど グッズ・アイテムリスト

ここで紹介しているグッズとアイテムは開発で製作できるもの。イベントで取得できるアイテムは含まれていない。なお製作に必要な費用と期間は、期間を長くして費用を押さえるなど、ある程度調整することが可能だ。

**※表中「開発ランク」の見方**

**C**…500万×1ヵ月

**B**…3000万×2ヵ月か1000万×5ヵ月

**A**…7000万×2ヵ月か5000万×3ヵ月か3000万×4ヵ月

**S**…1億×4ヵ月か7000万×5ヵ月

#### 開発可能グッズ

| 名前 | 開発業者 | | | 開発ランク |
|---|---|---|---|---|
| | 桜 | 渡 | D | |
| うちわ | ○ | ○ | × | C |
| はちまき | ○ | ○ | × | C |
| カレンダー※1 | ○ | ○ | ○ | C |
| サインボール※2 | ○ | ○ | ○ | C |
| サイン色紙 | ○ | ○ | ○ | C |
| 選手下敷き | ○ | ○ | ○ | C |
| タオル | ○ | ○ | × | C |
| サインボール用台座※2 | ○ | ○ | ○ | C |
| トランプ | ○ | ○ | ○ | C |
| ポストカード | ○ | ○ | ○ | C |
| マウスパッド | ○ | ○ | ○ | C |
| 応援旗 | ○ | ○ | ○ | C |
| メガホン | ○ | ○ | ○ | B |
| 球団ボールペン | ○ | ○ | ○ | B |

| 名前 | 開発業者 | | | 開発ランク |
|---|---|---|---|---|
| | 桜 | 渡 | D | |
| 帽子 | ○ | ○ | ○ | B |
| ジェット風船※3 | × | ○ | ○ | B |
| テレカ | × | ○ | ○ | B |
| 携帯ストラップ | × | ○ | ○ | B |
| せんべい | ○ | × | × | A |
| のれん | ○ | ○ | × | A |
| はっぴ | ○ | ○ | × | A |
| 人形 | ○ | ○ | ○ | A |
| 貯金箱 | ○ | ○ | ○ | A |
| マグカップ | × | ○ | ○ | A |
| 指輪 | ○ | ○ | ○ | S |
| スタジャン | × | ○ | ○ | S |
| 目覚し時計 | × | ○ | ○ | S |

※1…売らない期間を置かなくても、毎年年初に人気が回復　※2…同時に売ると収益がさらに上がる　※3…売っている期間中はホームゲームでジェット風船が飛ぶ

#### 開発可能アイテム

| 名前 | 開発業者 | | | 開発ランク | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 桜 | 渡 | D | | |
| 招き猫 | ○ | × | × | C | 観客動員数がアップする |
| ほら貝 | ○ | × | × | C | 調子最悪の選手の調子を上にあげる |
| ゴーグル | × | ○ | ○ | C | デイ・ゲーム時に、チーム全選手の主守備位置の守備能力が少し上がる |
| 赤バット | ○ | ○ | × | B | チーム所属の全選手の巧打力がプラスされる |
| カンガルー皮のスパイク | ○ | ○ | ○ | B | チーム所属の全選手の走力がプラスされる |
| マジックグラブ | ○ | ○ | ○ | B | チーム所属の全選手の捕球能力がプラスされる |
| 水晶のネックレス | ○ | ○ | ○ | B | 選手がケガをしにくくなる |
| ノートパソコン | × | ○ | ○ | B | チーム所属の全選手のキャッチャーリード能力がプラスされる |
| 水晶玉 | ○ | ○ | ○ | A | スカウトの探索確率がアップする |
| グラウンド整備車両 | × | × | ○ | A | 球場維持コストが低下する |
| マッサージロボ | × | × | ○ | A | 体力回復量がアップする |
| 銀の天秤 | ○ | ○ | ○ | S | トレードの成功確率がアップする。ただし、元々0%のものは0%のまま |
| ゴッドハンド | ○ | ○ | ○ | S | ドラフトで4球団以上競合した時、くじの中身をひとつだけ見通す |
| 救急箱 | ○ | ○ | ○ | S | 怪我発生時に怪我の程度が軽減。ただし、2週間の怪我は避けられない |

※上の表の開発業者は、桜…桜新吉　渡…渡辺企画　D…Dプランニングの略です。

### 警告 探索にリセット技はムダ？

リセットの弊害は前ページで紹介したが、それに加え新人探索ではリセット技がほぼ効かなくなっているという。

**「その年に出現する新人は、年の頭にリストアップされているんです。ですから、『王貞治が欲しいから、関東を何ヵ月か調べて出なければリセット』とやっても、その年に出てこないものは絶対出てきません」。**

逆に言えば、10月末にセーブしリセットのたびにそこまで戻るなら、毎回違う選手がでる可能性はある。だが、それはほとんどまる1年やり直しと同義のような気も…。そこまで苦労するより、素直に翌年に回したほうが効率はいいだろう。

## 人事 Q. 新人の好感度が上がりません
## A. 性格を見極めろ！

せっかく発見した新人も、交渉がうまくいかず他球団にさらわれることも。どうすれば効率よく好感度を上げられるのだろうか？

**「選手ごとに性格が何パターンかあるのですが、性格ごとに有効な交渉があるんです。性格はメッセージで書き分けられているので、軽く世間話した答えで判断するのも手です。実在選手は一般的なイメージにも沿ってます」。**

長島茂雄なんかは強気かな？

### じっけんしつ 「世間話」メッセージで性格判断

ここでは上に出た開発者のヒントを基に、メッセージでの性格判断に挑戦してみた。とりあえず「世間話」コマンドで返答を見て、その返答から性格を判断、その有効な交渉法を探ってみた。調査の結果、性格は大きく分けて以下の３種類に大別できそうだ。

**強気**　よし！がんばりますか！！　**力説でほめ殺し**

上のセリフの他に「よおーし（成功）」「そうでもないでしょ（失敗）」などのメッセージがでるパターン。交渉は「力説」もしくは「ほめる」で押していくと、「燃えてきました」など大成功を引き出せる。上記の交渉でもたまに「そうでもないでしょ（失敗）」が出るが、トータルで見ればさほど問題ない。逆に「悩みをきく」「保証する」は大幅なマイナスとなるので絶対選ばないこと。

**普通**　力強いというか、あっさりしてるというか…悪い気はしませんけどね。　**世話話中心に**

上のセリフの他に「なんとなく心の琴線に…（大成功）」などが出るパターン。「世話話」で大成功が出ていることから分かるように、中庸な交渉を好み、極端な説得を嫌うタイプだ。よって交渉は「世話話」を中心に「悩みをきく」「ほめる」をちりばめていこう。「力説」と「保証する」は「そんなこと言われても…」と大失敗になる可能性があるので、この性格の場合は避けていこう。

**弱気**　言葉をきいて、安心したというか、自信がついたというか…　**保証＆悩みで**

上のセリフの他に「甘い言葉で誘われてもね（失敗）」「言葉を聞いて安心（やや成功）」「フロントの善意を…（成功）」などが出るパターン。このタイプは弱気で、「悩みを聞く」「保証する」で大成功（「安心して働ける」「ちゃんと不安を…」）が出る。逆に「力説」「ほめる」など強気な交渉だと「球団のせいじゃないんです（失敗）」などとイジケられてしまうので避けること。

## 人事 Q. 新人の契約金・年俸が値切れません
## A. 片方下げたら片方上げよう

苦労のすえ新人選手を獲得したものの、契約金を値切ったばかりに交渉失敗（編集長の実話）。値切るのは不可能なのだろうか？

**「交渉は値切るためでなく、好感度を上げるためのものと考えてください。また、手持ちの資金が少ないので、契約金を下げる代わりに年俸を上げる、といったバランス調整は可能です」。**

契約金を下げて年俸を上げるのは、資金の少ない序盤ではけっこう有効な節約術だ（年俸は100万単位の上げ幅だが、契約金は1000万単位で減らせるので）。あとあと選手が活躍して年俸が数千万単位でアップすると、トータルで損になる可能性もあるが。

## 人事 Q. 選手の機嫌がすぐ赤くなります
## A. 適切な年俸を払ってますか？

本誌編集長のプレイでは、選手の機嫌がすぐ赤になってしまうという。するとどんな弊害が？

**「FAで出ていく可能性もあるし、契約更改で引き留めるにもお金がかかります。また練習での能力の伸びも悪くなります」。**

能力の伸びまで！　でも、なぜ赤くなるのだろうか？

**「試合に出さないとかトレードとか、不満の要素はいくつかありますが、お金の不満は全部を一気に下げます。基本的に、選手の要求するだけ年俸を上げていれば、文句は言わないはずです。また不満を大きく解消するのも、年俸交渉しかありません」。**

「シブめ」は弊害が多いぞ。

## 練習 Q. 若手が育ちません
## A. 2軍を活用しよう！

せっかく獲得した有力新人だが、能力が伸び悩み試合に出れないうちに、いつしか不満で機嫌が赤に。若手をうまく育てるコツなどあるのだろうか？

**「2軍です！　ユーザーさんも気づくかどうか分かりませんが、2軍に新人を3年くらい入れておくと、筋力系を中心にかなり成長します。ただ不満が溜まってしまうので、ある程度いいレベルになったら1軍に上げて、守備固めでも代走でもいいから試合に出してあげることですね」。**

ここで本誌編集長がひらめいた！　2軍で筋力系を上げられるなら、コーチなどは技術系に強い人を選び、1軍に上げたらひたすら技術系を練習するのが一番効率がいいのではないだろうか？

**「いえ、2軍の練習もコーチの影響を受けます。結局、育てたいチームの方向にあった選手とコーチを集めるのがベストですね」。**

また、各選手には上がりにくい能力、上がりやすい能力はあっても、能力の上限は設定されていないという。伸びやすい部分は、コーチのコメントや練習の効果の高さ（矢印が上向き）を見ればわかる。うまく鍛えれば、最初はDランクの選手でも十分活躍できるぞ。

## 練習 Q. 変化球の能力が伸びません
## A. 内部で細かく伸びてます！

パラメータの中でも、変化球の切れ具合はほとんど伸びていないような気がする。変化球は先天的なものが大きいのだろうか？

**「いいえ。画面上では5段階しか分かれていませんが、内部的にはもっと細かく分かれています。パラメータの伸びは、練習後の矢印の向きを信用してほしいんですよ。あれが真上を向いていたら、かなり能力が伸びていると思ってください。『練習で能力が上がったかどうか分かりにくい』という意見がありますが、大丈夫、ちゃんと伸びてます！」**

変化球に限らず、パラメータ画面でなかなか変化が見えない能力でも、内部的には上がっているのだ。逆に言えば、BからAに上がっても、それはBに限りなく近いAということ。5段階評価を過信せず、たゆまず練習しよう。




⇧練習の成果は、練習後の矢印に注目。これが上向きなら伸びている

## 練習 Q. 他球団の方が能力の伸びがいい? A. 他球団はフル設備でスタート

いくつかのチームでプレイすると気づくが、どうも自分で育てたときより、他球団(CPU)が育てたときの方が、選手のパラメータ伸びているようなのだが?

**「今回は、CPUもプレイヤーがやるのと同じように思考して、練習や人事をおこなっています。ただ、ストーリー上プレイヤーは何もないところから8億円で球団を再建しますが、CPUは練習設備が初めから高い状態になっていると考えてください」。**

なるほど。それじゃあ序盤は同じ練習をしていても、CPUにはかないませんな。

## 試合 Q. 作戦はどれだけ実行するの? A.「そう努力する」くらいの指示も

プレイヤーは試合中に「作戦」を指示できるが、バントや敬遠は分かるとして「転がしていけ」や「長打狙い」は、実際どれくらいやってくれるのだろうか?

**「例えば『長打狙い』の場合には、できるだけボールの下を叩こうとする、くらいでしかありません。現実のプロ野球でも、必ず犠牲フライが打てるわけではないのと同じです。守備での警戒はバックしたり前進したりとかあるんですが、バッターの方はなかなか具体的な指示は難しいですね」。**

とのこと。また12球団の監督もそれなりに実物っぽく思考を組んであるということなので、たまにはじっくり試合を見よう。

## 試合 Q. どんな投手が有利? A. 実際の野球をイメージして

たいがいの投手は複数の変化球を持っている。だが、すごい変化球をひとつ持つ投手と、多種の低ランク変化球を持つ投手では、どっちが有利なのだろうか?

**「CPUのバッターは球種を読んでくるので、そのときバッターの予想と逆方向に曲がる球種があると有利です。ただ変化球が何種類かあってバッターの読みがズレても、切れ具合によってはバットが追いつくんです。逆に佐々木選手のフォークは、分かってても打てないということがありえる。基本的に、本当の野球ならどうだろう?ということを模索して作っているので、例えば巨人の上原選手みたいに、現実にどんなタイプのピッチャーが活躍しているかを考えると、分かりやすいと思います」。**

## じっけんしつ 捕手のリードはどれだけ重要?

印象ではあるが、どうも本作では有力な捕手、特にキャッチャーリード能力の高い捕手がなかなか手に入らない。だが、そもそも捕手のリード能力はどれだけ試合に反映されるのだろうか?

下のデータは、捕手以外同メンバーで、捕手古田(リードA)と捕手青柳(リードC)の場合の1年間の成績を比べたものだ。なんと青柳捕手の方が成績がいいという、予想と逆の結果が出ている。Cリードも、あくまで諸要因の一つくらいに考えたほうがよさそうだ。

### 古田・青柳の1シーズンの成績比較

| | 防御率 | 失点 | 被安打 | 被本塁打 | 与四死球 | 奪三振 | 勝利 | 敗戦 | 引分 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古田 | 4.03 | 617 | 1242 | 99 | 671 | 613 | 34 | 99 | 2 |
| 青柳 | 3.71 | 573 | 1212 | 94 | 571 | 583 | 46 | 89 | 0 |

## で〜たらんど キャンプ地と練習効果

パラメータの伸びで意外に大きなウエイトを占めるのが、キャンプでの練習効果。基本的に費用が高ければ高いほど効果が高いので(筋力系が伸びやすい場所と技術系が伸びやすい場所に分かれるが)、資金面に問題がない限り、できるだけ高額な場所でおこないたい。ただし右の表にあるように、前年の成績によって選択できるキャンプ地も制限されるぞ。

またキャンプにおける練習の効果も公開しておく。重点的に伸ばしたい部分があるなら、効果の高い練習に絞ってメニューをエディットするのがいいだろう。なお各キャンプ地には、そこでしか選択できない特別練習がある。特別練習は複数のパラメータを上げる有効なものが多いので、積極的にメニューに組み込もう。

**※「パラメータの伸び」の印の見方**
◎…よく伸びる
○…伸びる
△…少し伸びる
無印…ほとんど伸びない

### キャンプ地と発生条件

| キャンプ地 | 費用 | 発生条件 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Bクラス | Aクラス | 日本一 |
| 地元 | 0万 | ○ | ○ | ○ |
| (国内)※ | 5000万 | ○ | ○ | ○ |
| 台湾 | 1億5000万 | ○ | ○ | |
| グアム | 1億5000万 | ○ | ○ | |
| オーストラリア | 2億 | | ○ | ○ |
| アリゾナ | 2億 | | ○ | ○ |
| インド | 3億 | | | ○ |
| アフリカ | 3億 | | | ○ |

※(国内)は球団別に高知、鹿児島、宮崎、沖縄のどれか。各所とも費用・効果に差はない。地元と重なった場合は他所に振り替え

### キャンプ練習の効果(投手)

| 投手メニュー | 実施可能地域 | パラメータの伸び | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 体力上限 | 球速 | 球威 | 制球 | 変化 | ピンチ |
| ランニング | 共通 | ◎ | | | ○ | | |
| 遠投 | 共通 | | ◎ | ○ | | | |
| 筋トレ | 共通 | ○ | | ◎ | | | |
| 投げ込み | 共通 | | ○ | | ◎ | | |
| 変化球練習 | 共通 | | | | | ◎ | ○ |
| メンタルトレ | 共通 | | | | | ○ | ◎ |
| 休養 | 共通 | | | | | | |
| 草むしり | 地元 | ◎ | | | ○ | △ | |
| 的あて | 国内 | | | | ◎ | △ | ○ |
| 太極拳入門 | 台湾 | ○ | △ | ◎ | | | |
| 遠泳 | グアム | ◎ | | ○ | | | △ |
| ブーメラン投げ | オーストラリア | | ○ | | △ | ◎ | |
| 荒野マラソン | アリゾナ | ○ | ◎ | △ | | | |
| ヨガ修行 | インド | | ○ | | △ | | ◎ |
| サバンナ探検 | アフリカ | | | ○ | ◎ | | △ |

### キャンプ練習の効果(野手)

| 野手メニュー | 実施可能地域 | パラメータの伸び | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 体力上限 | 巧打力 | 選球眼 | バント | 長打力 | 肩 | 走力 | 盗塁技術 | 反応速度 | 捕球力 | Cリード | 勝負強さ |
| ランニング | 共通 | ◎ | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| フリー打撃 | 共通 | | ◎ | ◎ | | | | | | | | | ○ |
| バント練習 | 共通 | | ○ | ○ | ◎ | | | | | | | | |
| 筋トレ | 共通 | ○ | | | | ◎ | ◎ | | | | | | |
| ダッシュ | 共通 | | | | | | | ◎ | ◎ | ○ | ○ | | |
| ノック | 共通 | | | | | ○ | ○ | | | ◎ | ◎ | | |
| 捕手練習 | 共通 | | | | | ○ | ○ | | | ◎ | ◎ | ◎ | |
| メンタルトレ | 共通 | | | | ○ | | | | | | | | ◎ |
| 休養 | 共通 | | | | | | | | | | | | |
| 草むしり | 地元 | ◎ | ○ | ○ | | | | | | △ | △ | △ | |
| チョウチョ採り | 国内 | △ | | | ◎ | | | ○ | ○ | | | | |
| 太極拳入門 | 台湾 | | ◎ | ◎ | ○ | | | | | | | | △ |
| 遠泳 | グアム | ◎ | | | | △ | △ | | | | | | ○ |
| ブーメラン投げ | オーストラリア | △ | | | | ○ | ○ | | | ◎ | ◎ | ◎ | |
| 荒野マラソン | アリゾナ | ○ | | | △ | | | ◎ | ◎ | | | | |
| ヨガ修行 | インド | | △ | △ | | | | | | ○ | ○ | ○ | ◎ |
| サバンナ探検 | アフリカ | ○ | | | | ◎ | ◎ | △ | △ | | | | |

※内野手と外野手は「捕手練習」、捕手は「ノック」がない。捕手練習以外で「Cリード」が向上するのは捕手のみ。他は無視される



Dreamcast
私、本当に幽霊なのでしょうか?
幽霊少女「あやめ」をめぐる、ひと夏のマルチストーリー!
CAST
笹川 早苗/cv.岡本 麻弥　鳴海 理央/cv.南 央美　朝霧 南 /cv.今井 由香　朝霧 あやめ/cv.堀江 由衣　笹川 あさみ/cv.田口 宏子　坂上 葉月/cv.かかず ゆみ　クリスティーナ/cv.浅野 まゆみ　坂上 美雪 /cv.加藤 優子　??? /cv.雪乃 五月
'99年9月23日
発売予定!
予価 ¥5,800（税別）
★攻略可能なヒロインは9人 ★シナリオ／大坂尚子、坂本正吾、他 ★豪華声優陣出演! ★キャラクターデザイン・原画は人気漫画家・田嶋安恵（各種コミック誌、成年誌で活躍中!） ★インターネット上の「まぼろし月夜」ホームページとの連動企画! ★マンガ掲載…'99年夏より「AX」に掲載予定 ★ノベルズ……'99年秋に発行予定 ★「ビジュアルメモリ」、「ぷるぷるぱっく」、「VGABOX」対応 ★「VMS用ミニゲーム」付 ★主題歌/歌：REM 作曲：橋本彦士 作詞：REM
シムス株式会社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町8-9メイセイビル5F
sims
TEL03-5459-3693（代）平日10:00～19:00 Dreamcastは（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。©1999 SIMS CO.,LTD.
★ホームページ http://www.sims.co.jp/maboroshi/
まぼろし月夜
TM
ノベル形式
「恋愛 マルチシナリオ
アドベンチャーゲーム」

総力取材

あのタイトルはDCで遊べるのか？
ホントのところをメーカーに直撃!!

# 移植&続編 希望追っかけ隊！

「アンこん特大版!!」にて実現を約束したこの企画。これまでも、「メーカー直撃！」のコーナーで細々とやっていたのだが、今回は、追っかけ隊メンバーの総力を集結し、徹底的に追跡していくぞ！

## 移植希望 DC総合RANKING

### 首位は『FFVIII』、皆勤賞は『デイトナ2』に

DC移植希望RANKINGスタートより1年、みんなの希望を総決算

さすがと言うべきか、順当と言うべきか、『FFVIII』が堂々の首位。このポイントには、「移植」の希望だけでなく、「参入」の希望も多分に含まれているのだろう。

次いで、2位となったのは、『デイトナ2』。一年間を通して、これといって目立った感じはなかったのだが、こうして履歴を確認してみると、いかに根強い人気を保持しているかがよくわかる。

そして3位が、SSの代表作品とも言える『サクラ大戦』。DCから入ったユーザーならば、ぜひ移植を実現してもらいたいところ。

また、全体的に業務用タイトルが強いのも、セガハードユーザーらしい結果と言えるだろう。

'98年№16～'99年9月号 移植希望ランキング　総合BEST30

| 順位 | 機種 | ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 合計 | №16 | №17 | №18 | №19 | №20 | №21 | №22 | №23 | №1·2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9 | №10 | №11 | №12 | №13 | №14 | 9月号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | PS | ファイナルファンタジーVIII | スクウェア | ロールプレイング | 645 | - | 20 | 14 | 18 | 14 | 29 | - | 42 | 29 | 23 | 25 | 36 | 56 | 66 | 55 | 58 | 37 | 22 | 23 | 28 | 23 | 27 |
| 2 | AC | デイトナUSA2 | セガ | レース | 502 | 26 | 20 | 12 | 15 | 19 | 26 | 41 | 68 | 43 | 22 | 20 | 13 | 17 | 14 | 22 | 23 | 19 | 15 | 21 | 11 | 21 | 14 |
| 3 | SS | サクラ大戦 | セガ | アドベンチャー | 493 | - | - | 14 | 34 | 32 | 29 | 37 | 26 | 13 | 13 | 17 | 19 | 14 | 21 | 29 | 27 | 18 | 28 | 27 | 45 | 50 | - |
| 4 | AC | バーチャストライカー2　バージョン99 | セガ | スポーツ | 352 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 22 | 32 | 45 | 31 | 33 | 42 | 58 | 39 | 50 | - | - | - |
| 5 | PS | メタルギア ソリッド | コナミ | アクション | 265 | - | - | - | - | 17 | 28 | 39 | 39 | 37 | 27 | 21 | 26 | 10 | - | - | - | - | - | - | - | - | 21 |
| 6 | AC | ストリートファイターIII　3rd STRIKE | カプコン | 格闘アクション | 253 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 24 | 25 | 31 | 31 | 42 | 32 | 32 | 36 |
| 7 | AC | デッド　オア　アライブ2 | テクモ | 格闘アクション | 230 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 20 | 38 | 20 | 15 | 37 | 32 | 34 | 34 |
| 8 | AC | バーチャストライカー2　バージョン98 | セガ | スポーツ | 214 | 14 | 17 | 16 | 12 | 13 | 28 | 26 | 37 | 29 | 22 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 9 | SF | 魔装機神 | バンプレスト | シミュレーション | 208 | 9 | 18 | - | - | 12 | - | - | - | - | 17 | - | - | 14 | 21 | 12 | 12 | - | 15 | - | 19 | 28 | 31 |
| 10 | PS | EXODUS Guilty（エクソダスギルティー） | イマディオ／アーベル | アドベンチャー | 173 | - | - | 12 | 13 | 23 | 13 | 20 | 16 | 17 | 10 | 10 | 19 | 10 | 10 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 11 | SS | カルドセプト | セガ | ボードゲーム | 171 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 12 | 14 | 18 | 25 | 34 | 38 | 30 |
| 12 | SS | グランディア | ゲーム アーツ | ロールプレイング | 156 | 30 | 36 | 28 | 37 | 25 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 13 | AC | THE KING OF FIGHTERS'98 | SNK | 格闘アクション | 149 | 46 | 41 | 25 | 37 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 14 | PC | ああっ女神さまっ | バンプレスト | アドベンチャー | 147 | 15 | 17 | - | - | - | - | - | - | - | 12 | 12 | 11 | - | - | 11 | 19 | - | - | 17 | 15 | 18 | - |
| 15 | PS | ファイナルファンタジーVII | スクウェア | ロールプレイング | 143 | 24 | 13 | 16 | 14 | - | 11 | 22 | 16 | 11 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 16 |
| 16 | PS | スーパーロボット大戦　コンプリートボックス | バンプレスト | シミュレーション | 142 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 10 | 22 | 37 | 32 | 24 | 17 |
| 17 | AC | バーチャファイター3 | セガ | 格闘アクション | 126 | 27 | 41 | 36 | 22 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 18 | AC | ダンスダンスレボリューション | コナミ | ダンスアクション | 104 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 13 | 25 | 17 | 37 | 12 |
| 19 | AC | ストリートファイターIII　2nd IMPACT GIANT ATTACK | カプコン | 格闘アクション | 101 | - | - | - | - | 14 | 15 | 11 | 13 | - | - | - | - | - | 35 | 13 | - | - | - | - | - | - | - |
| 20 | AC | クレイジータクシー | セガ | ドライブ | 85 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 19 | 7 | 11 | 29 | 19 | - | - |
| 21 | AC | スパイクアウト | セガ | アクション | 73 | - | - | - | - | - | - | 17 | 32 | - | 8 | - | - | - | - | - | - | 16 | - | - | - | - | - |
| 21 | SS | ダービースタリオン | アスキー | 競馬シミュレーション | 73 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 18 | 22 | 17 | - | - | - | 16 | - |
| 23 | PS | ダブルキャスト | SCE | アドベンチャー | 64 | 12 | 19 | 19 | 14 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 24 | PC | With You～みつめていたい～ | NECインターチャネル | アドベンチャー | 58 | - | - | - | - | 14 | 24 | 20 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 25 | SS | サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～ | セガ | アドベンチャー | 52 | - | - | - | - | - | - | - | 10 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 42 |
| 26 | SS | シャイニング・フォースIII（シナリオ1～3） | セガ | シミュレーションRPG | 46 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 9 | - | - | - | - | - | - | - | 20 | 17 |
| 27 | AC | グラディウスIV　復活 | コナミ | シューティング | 44 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 21 | 23 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 28 | AC | ファイティングバイパーズ2 | セガ | 格闘アクション | 40 | - | 16 | - | 10 | - | - | - | - | 14 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 28 | PC | キャッスルファンタジア　～聖魔大戦～ | Studio e · go！ | シミュレーションRPG | 40 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 13 | 10 | 17 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 30 | SS | ROOMMATE～井上涼子～ | データム・ポリスター | シミュレーション | 39 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 19 | 20 | - | - | - | - | - |

※ 表組内および記事中の略称表記は、DC＝ドリームキャスト、SS＝セガサターン、MD＝メガドライブ、PS＝プレイステーション、SF＝スーパーファミコン、AC＝アーケード、PC＝パソコンとなっています。

# メーカーコメントから大胆予想！ 上位タイトル移植の可能性は!?

前ページの移植希望ランキング総合データを基に、上位にランクインしているタイトルや、今後ポイントが伸びていくと思われるもの、はたまたポイントの動向が大きかったものなどを、追っかけ隊の独断によりピックアップ。各メーカーの広報担当者や開発陣に、本誌読者の移植希望の旨をささやきかけつつ、移植決定の可能性に関する質問をぶつけてみた。もちろんその際は、ランキングデータでの人気度合いも確認してもらっている。

## ファイナルファンタジーⅧ



編集部予想 移植確率 ？％

PS帝国の頂点に輝くこのソフト。さっそく聞いてはみたものの**「ノーコメントとさせてください」**（スクウェア　宣伝部　糸原氏）とのお返事。結局固いガードをこじ開けることはできなかった。

ただし、かつて本誌（当時はサターンファン）がSSへの参入意志を質問したときには「**参入はありません**」という断言だった。そのことを考えると、今回の返答は何らかの進展が反映された結果？　勝手に想像は大きくなるばかり…。

## メタルギア ソリッド



編集部予想 移植確率 0％

3D空間での緊迫した諜報活動が魅力のスパイアクション。6月末には、トレーニングミッションが追加された完全版『メタルギアソリッド　インテグラル』が発売され、再び移植希望が盛り上がりつつあるが…。

「ランキング上位に入っているのは光栄です。しかし、DCへの移植に適しているかどうかはタイトルによって異なる、と考えています。本作はPSというハードで最大限楽しめる作品として制作されていますから…」（コナミ　プロモーション企画部　服部氏）。

ということは、DCにはハード的に向かないゲームなの？

「そうではなく、もとの面白さを失わずに**DCの性能の中で最大限楽しめる内容でなければ、移植する必要性がない**、ということです。もっとも、市場の状況といった要素もありますけどね（同氏）」。

安易な移植ではなく、ハードに特化したタイトルを出していきたい、とのこと。今のところ移植はなさそうだ。ちょっと残念。

## デッド オア アライブ2



編集部予想 移植確率 80％

SSで前作が発売されていること、そしてDCとの互換性を持つNAOMI基板で開発されていることから、DCでの発売は当然視されている感がある。さて、メーカーとしての公式コメントは…。

「まだ市場にも出ていない本作に、大変なご期待ありがとうございます。9／11～12に開催されるAMショーにてほぼ完成版を発表、ゲームセンターにはこの秋から投入される予定です」（テクモ　販売部　原尾氏）。

今までに経験したことのない、新しい衝撃を与えられる最高の出来です、と彼は鼻息も荒い。では、気になるDC版のリリースはいつになりそう？

「それにつきましては、未だ弊社がDCへの参入を表明していないことなど、さまざまな営業戦略上の問題がありますので、**はっきりとは申し上げられません**（同氏）」。

少々残念な回答だが、正式に発売が決定すれば、すぐに我が家でアーケード版とまったく同じクオリティの作品を楽しめる日が来るだろう。今はあせらず、アーケード版のデビューを待つしかない。

## グランディア



編集部予想 移植確率 5％

続編の制作が発表されるまでは、高い得票数を誇っていた。ちょっと以前にはPSにも移植されて話題を呼んだが、DCでさらなるリメイクが施される、なんて可能性はないのだろうか？

「ご支援は非常にありがたいことだと思います。仮に移植されるとしたら、（DCは）ハードの性能として3D描画が優れているため、オリジナルよりも快適にプレイできるようにはなるでしょう。ただ現在のところ、**移植の予定はありません。新作タイトルの制作に集中していますので**」（ゲームアーツ　広報課　海発氏）。

まずは『グランディア2』や、その他のタイトルのリリースが先だと断言されてしまった。現実的に考えればごもっともな話だ。

「ユーザーさんからの要望がたくさん頂ければ検討したいと思います（同氏）」との回答はいただいたものの、優先順位的に見ても実現の可能性は今のところ低そう。

## 直撃インタビュー!!『デイトナUSA2』



編集部予想 移植確率 70％

アーケードへの登場以来、1度もかかさず移植希望ランキングの上位に名を連ねる本作。この集計結果を見てもらいつつ、移植実現の可能性について、AM2研副部長の大崎誠氏にお話をうかがった。

――ランキング2位の感想は？

**大崎**　稼動開始より少々時間が経っていますので、「FFⅧ」に次ぐ人気というのは正直言って驚いています。なんか、担がれてるみたい（笑）。

――移植の動きはありますか？

**大崎**　今は『シェンムー』に取っかかりっきりですので、具体的なところは何とも…。でも、予定が空き次第考えたいタイトルの一つですね。

――移植にあたっての問題は？

**大崎**　オリジナル版はグラフィックに凝りすぎました…（笑）。何しろ、40台のマシンがコース上に存在するうえ、オーバルコースは先の先まで表示していますから。中級コースに至っては、背景のオブジェクトもすごく多いんです。

――では、やっぱり難しい？

**大崎**　けれど、DCの開発技術も日進月歩です。まったく同じ表現方法で、となると難しいかもしれませんが、新たな方法で遜色ない表現は可能なはずです。

もっともそれ以上に、単なる移植版としてのリリースはしたくない、と考えています。私的な意見ですが、MD版の『スーパーモナコGP』が、移植作の一つの完成形と考えているんです。アーケード版の収録はもちろん、各サーキットを転戦し、強力なライバルとの接戦を繰り広げるといった要素は、最低でも入れたいですね。タイトルに「デイトナ」を冠しているとおり、（実在の）デイトナ・スピードウェイを使うことはできるんです。アーケード版ではプレイ感覚を調整するためにコースが短縮されていますが、家庭用なら実物そのままを表現する！　といった試

**現実そのままの転戦モードをつけるか…**
**それとも初代『デイトナ』を追加するか…**

## 『サクラ大戦3』は華麗に花開くか!?



編集部予想
移植確率
99.9%

移植希望総合ランキングで堂々3位に輝いた『サクラ大戦』。近年はゲームのみならず音楽や舞台、小説などで多彩に展開されているように相変わらずの人気だが、肝心のゲームのほうは音沙汰なしだ。

しかし、そんなファンの心情を察してか、レッドカンパニー総帥・広井王子氏の口からは、ここ1～2年公式の場で『サクラ3』という単語をひんぱんに聞くことができた。

「『サクラ3』はDCでやります！」（東京ゲームショウ秋／'98年9月11日）。

「『サクラ3』はいずれファンの方を招いて正式に製作発表会を行います」（「サクラ大戦歌謡ショウ3」記者発表会／今年4月14日）。

同じような発言は、今年の7月28日に行われた新OVAシリーズの発表会の席上でも発されている。

ここまで断言するからには『サクラ大戦3』がファンの前にお目見えするのは間違いない。

この件に関してセガの久田氏は、「ご声援ありがとうございます。サクラプロジェクトとして歌謡ショウを開催いたしました。

そしてDC初タイトルとして『花組大戦コラムス2』が発売予定となっております。今後のサクラプロジェクトにご期待下さい」とのコメントを寄せてくれた。今後の「サクラプロジェクト」に『サクラ3』が登場する日が待ち遠しい。

しかし、ここで編集部は驚愕の事実に気が付いた。『サクラ大戦』と言えば春。そして、実は1作目『サクラ大戦』の製作発表が行われたのが'95年10月、そのときの発売予定日が'96年新春だったのだ。そう、これは今年の10月が怪しい。編集部では独断で『サクラ3』の正式発表会は10月と予想する!!

**広井氏の発言からも『サクラ3』は間違いなし！**
**今年の10月には何らかの動きがある!?**

## クレイジータクシー



編集部予想
移植確率
90%

交通法規なんておかまいなし。街中どこでも好きなところを走り抜け、決まった時間内にお客を送り届ける以外はなんでもアリという、ブッ飛びゲーム。『デッド オア アライブ2』同様、NAOMI基板で開発されている。今年の5／13～15に渡ってロサンゼルスで行われた、E3のプレスカンファレンスではDCタイトルとして発表されていたが、果たして日本での発売はあるのか？

「ランクインは大変光栄です。一昔まえの家庭用ソフトって、テイストがほぼ似てましたよね？　でも、現在のラインナップは多種多様化しています。ユーザーもそれを望んでいるんじゃないかと思うわけです。その状況下では、アーケードの移植も重要なファクターを占めるんじゃないかな。そういう意味じゃ（NAOMIは）高い可能性を秘めたボードですから」（セガAM3研　CRAZY　TAXIチームディレクター　菅野氏）。

かなりDCへの移植に乗り気な意見である。実際の移植作業については「**本作のファンを裏切らない方向で検討中です**（同氏）」とのこと。また、逆にユーザーが何を望んでいるのかを知りたい、と語ってくれた。

もしかしたら、『ゾンビリベンジ』や『バーチャストライカーver.2000』の次に来るNAOMI移植タイトルは、この作品なのかも知れない。期待大だ。

みもできる。ほかのコースも、交渉次第で収録することは十分可能ですから、本物のNASCARを実体験できるようなモードはぜひやってみたいですね。もしくは、初代『デイトナ』をボーナスディスクとしてつけるとか。DCのスペックがあれば、MODEL 2程度のレベルなら完全に再現できますし。

逆にそのくらいできないのなら出さない。うち（AM2研）としては、新作『F355チャレンジ』が出てしまった、という状況があるため、インパクトを持たせるためにもプレイバリューの増加は必須です。それに今はもう、アーケードをそのまま移植するだけでユーザーが認めてくれる時代ではないと思いますから。

とりあえず、目の前の仕事が一段落したらぜひ考えてみたい企画ではありますね。そこでモタモタしてると、また別の仕事を入れられちゃいますんで（笑）。

家庭用の前作『デイトナUSAサーキットエディション』（SS版）がコンシューマー部による制作だったのに対し、『2』はAM2研でやっても面白いね、といった発言まで飛び出した。ならば『シェンムー』や『F355チャレンジ』でつちかった技術が反映されることは明白。ぜひそれが現実となり、業務用をはるかに越える作品が登場する日を期待しようではないか。

## ダービースタリオン



編集部予想
移植確率
50%

プラットフォームにこだわらず、発売されるたびにその都度進化したシステムに変更され、フリークの話題を呼ぶこのシリーズ。果たしてDCならどんな作品に？

「SS版が発売されて間もないのに、早くもこれだけの支持をいただいて感謝しております。シリーズに寄せるみなさんの思いはスタッフ一同ひしひしと感じています。『ダビスタ』の面白さは、ハードのスペックに左右されないゲーム性にあると自負しています。が、膨大なデータを処理する能力や、通信機能などDCならではの利点もいくつか考えられると思います」（アスキー　宣伝担当某氏）。

では、移植の可能性はいかに？

「今は9月30日に発売されるPSの『ダービースタリオン'99』に全力投球していますので、次はどうしようかと考える段階ではありませんが、**移植にあたってはDCの普及台数がカギになる**と思います。もし決定したら、ロード時のストレスの配慮や快適な操作感は大切にしたいですね（同氏）」とのこと。DCでダビスタをやりた～い！　という人は、とりあえず友人知人にDCを広めるという、草の根運動を展開するしか!?

## ROOMMATE～井上涼子～



編集部予想
移植確率
70%

今年4月末に出た『涼子のおしゃべりルーム』に刺激されてか、一時的に移植希望が盛り上がった。ファンのあいだでは1作目がもっとも支持されているようだ。

「すべての作品の中で30位に入った、というのは制作者としてとても嬉しいです。ただ、その後は反応なしというのはちょっとさびしい気もしますね」（データム・ポリスター　代表取締役プロデューサー　筧氏）。

DCへの移植、という点については「詳細な分析をしたうえで言っているわけではないのですが、ユーザー層の面では適していると思う。ハード面では、特にどのプラットフォームが作品に適しているとは一概に言えないと思います（同氏）」とのこと。ポケステ対応ソフトとしてPSへ移植された、という経緯もある。気になるDC版のリリースについては、「**移植というより、同じライン上にある別タイトルになる**と思いますが…。いずれにしても現在、検討中です（同氏）」ということだった。内蔵時計やビジュアルメモリに加え、ネット対応などの新しい楽しみを加えた『ルームメイト』に、ぜひ早く会ってみたいよね。

# 続編希望

DC・SS・MDベスト RANKING

## セガブランド強し！　総勢31タイトルランクイン

### ゲーム成績表の歴史に見る、もっと続きを遊びたいソフトは？

MD、SS、DCと、セガの歴代ハードにおいて、成績表で高成績を収めた作品を抜き出したわけだが、半数以上のタイトルがセガブランドという、実に偏った結果となった。これを、ハードメーカーであるセガの牽引力の強さと見るか、サードパーティの弱さと見るかは微妙なところ。

ハードメーカーの立場としては、発売予定が続編だらけという状態はあまり望ましくないかもしれないが、DCソフトのラインナップ強化を考えると、人気作の続編制作にもっと積極的であっても良いのではないだろうか？　古くからのセガファンをねぎらう意味もこめ、続編をここに希望する。

### ゲーム成績表　歴代順位BEST20

| 順位 | ソフト名 | メーカー名 | 発売日 | 価格 | 合計 | キャラクタ性 | 音楽 | お買い得度 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **ドリームキャストソフト** | | | | | | | | | | |
| 1 | SONIC ADVENTURE | セガ | 1998年12月23日 | 5,800円 | 25.63 | 4.64 | 4.33 | 4.32 | 3.82 | 4.30 | 4.21 |
| 2 | バーチャファイター3tb | セガ | 1998年11月27日 | 5,800円 | 24.78 | 4.60 | 3.96 | 4.17 | 4.22 | 4.25 | 3.57 |
| 3 | セガ ラリー2 | セガ | 1999年1月28日 | 5,800円 | 24.71 | 4.02 | 4.09 | 4.19 | 4.18 | 4.39 | 3.85 |
| 4 | エアロダンシング　featuring Blue Impulse | CSK研究所（CRI） | 1999年3月4日 | 5,800円 | 24.10 | 4.25 | 3.77 | 3.92 | 3.83 | 4.08 | 4.26 |
| 5 | パワーストーン | カプコン | 1999年2月25日 | 5,800円 | 24.09 | 4.18 | 3.67 | 3.79 | 4.06 | 4.05 | 4.33 |
| 6 | 北へ。White Illumination | ハドソン | 1999年3月18日 | 5,800円 | 23.71 | 4.44 | 4.01 | 3.76 | 3.56 | 3.92 | 4.01 |
| 7 | ポップンミュージック | コナミ | 1999年2月25日 | 4,800円 | 23.59 | 3.84 | 4.54 | 3.87 | 3.46 | 4.12 | 3.76 |
| 8 | ペンペントライアイスロン | ゼネラル・エンタテイメント | 1998年11月27日 | 5,800円 | 23.59 | 4.32 | 3.78 | 3.60 | 3.99 | 3.97 | 3.92 |
| 9 | THE HOUSE OF THE DEAD2 | セガ | 1999年3月25日 | 5,800円 | 23.52 | 4.22 | 3.82 | 3.88 | 3.84 | 4.17 | 3.60 |
| 10 | MARVEL VS. CAPCOM　CLASH OF SUPER HEROES | カプコン | 1999年3月25日 | 5,800円 | 23.43 | 4.49 | 3.88 | 3.99 | 3.59 | 3.96 | 3.53 |
| 11 | サイキックフォース2012 | タイトー | 1999年3月4日 | 5,800円 | 23.13 | 4.33 | 3.76 | 3.63 | 3.55 | 3.91 | 3.94 |
| 12 | 神機世界 エヴォリューション | セガ／ESP／スティング | 1999年1月21日 | 5,800円 | 23.00 | 4.45 | 3.75 | 3.70 | 3.83 | 3.86 | 3.40 |
| 13 | Get Bass | セガ | 1999年4月1日 | 5,800円 | 22.68 | 3.88 | 3.56 | 3.48 | 3.86 | 4.11 | 3.79 |
| 14 | ぷよぷよ～ん | セガ | 1999年3月4日 | 5,800円 | 22.54 | 4.41 | 3.66 | 3.52 | 3.77 | 3.99 | 3.19 |
| 15 | ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 | カプコン | 1999年7月8日 | 5,800円 | 22.48 | 4.19 | 3.55 | 3.71 | 3.35 | 4.03 | 3.65 |
| 16 | 戦国TURB | NECホームエレクトロニクス | 1999年1月14日 | 5,800円 | 22.34 | 4.05 | 3.68 | 3.45 | 3.34 | 3.64 | 4.17 |
| 17 | ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～ | セガ | 1999年6月24日 | 5,800円 | 22.33 | 4.47 | 3.60 | 3.70 | 3.67 | 3.73 | 3.17 |
| 18 | ダイナマイト刑事2 | セガ | 1999年5月27日 | 5,800円 | 22.32 | 3.92 | 3.63 | 3.43 | 3.81 | 4.00 | 3.53 |
| 19 | GODZZILLA GENERATIONS | セガ | 1998年11月27日 | 5,800円 | 22.27 | 4.19 | 4.08 | 3.45 | 3.30 | 3.54 | 3.72 |
| 20 | リアルサウンド～風のリグレット～ | ワープ | 1999年3月11日 | 4,800円 | 22.14 | 3.13 | 4.27 | 3.63 | 3.61 | 3.42 | 4.09 |
| | **セガサターンソフト** | | | | | | | | | | |
| 1 | バーチャファイター2 | セガ | 1995年12月1日 | 6,800円 | 27.46 | 4.79 | 4.42 | 4.57 | 4.54 | 4.74 | 4.41 |
| 2 | サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ | セガ | 1998年4月4日 | 6,800円 | 27.45 | 4.81 | 4.56 | 4.44 | 4.67 | 4.67 | 4.29 |
| 3 | サクラ大戦 | セガ | 1996年9月27日 | 6,800円 | 27.31 | 4.88 | 4.60 | 4.42 | 4.26 | 4.67 | 4.48 |
| 4 | バーチャファイター | セガ | 1994年11月22日 | 8,800円 | 26.58 | 4.52 | 4.39 | 4.09 | 4.31 | 4.64 | 4.64 |
| 5 | この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO | エルフ | 1997年12月4日 | 7,800円 | 26.46 | 4.75 | 4.07 | 4.12 | 4.20 | 4.69 | 4.63 |
| 6 | ときめきメモリアル～forever with you～ | コナミ | 1996年7月19日 | 6,800円 | 26.28 | 4.71 | 4.24 | 4.21 | 4.33 | 4.60 | 4.19 |
| 7 | デイトナUSA | セガ | 1995年4月1日 | 6,800円 | 26.15 | 4.18 | 4.55 | 4.55 | 4.25 | 4.58 | 4.03 |
| 8 | スーパーロボット大戦F | バンプレスト | 1997年9月25日 | 6,800円 | 26.10 | 4.62 | 4.55 | 4.12 | 4.19 | 4.67 | 3.95 |
| 9 | バーチャコップ | セガ | 1995年11月24日 | 5,800円 | 25.81 | 4.38 | 4.03 | 4.16 | 4.35 | 4.46 | 4.42 |
| 10 | 下級生 | エルフ | 1997年4月25日 | 7,800円 | 25.81 | 4.79 | 3.94 | 4.21 | 4.25 | 4.61 | 4.01 |
| 11 | グランディア | ゲームアーツ／ESP | 1997年12月18日 | 7,800円 | 25.80 | 4.64 | 4.42 | 3.91 | 4.03 | 4.52 | 4.28 |
| 12 | セガラリー・チャンピオンシップ | セガ | 1995年12月29日 | 5,800円 | 25.79 | 4.28 | 4.33 | 4.44 | 4.29 | 4.46 | 3.99 |
| 13 | スーパーロボット大戦F 完結編 | バンプレスト | 1998年4月23日 | 6,800円 | 25.75 | 4.55 | 4.41 | 4.08 | 4.21 | 4.66 | 3.85 |
| 14 | パンツァードラグーン　ツヴァイ | セガ | 1996年3月22日 | 5,800円 | 25.56 | 4.47 | 4.33 | 4.21 | 4.12 | 4.18 | 4.25 |
| 15 | NiGHTS into dreams... | セガ | 1996年7月5日 | 5,800円 | 25.54 | 4.51 | 4.20 | 4.10 | 4.23 | 4.03 | 4.47 |
| 16 | シルエットミラージュ | トレジャー／ESP | 1997年9月11日 | 5,800円 | 25.30 | 4.42 | 4.12 | 3.96 | 4.17 | 4.14 | 4.49 |
| 17 | デッド　オア　アライブ | テクモ | 1997年10月9日 | 5,800円 | 25.23 | 4.69 | 3.80 | 4.14 | 4.20 | 4.33 | 4.06 |
| 18 | EVE burst error | イマジニア | 1997年1月24日 | 7,800円 | 25.20 | 4.62 | 3.93 | 4.03 | 3.87 | 4.52 | 4.24 |
| 19 | デビルサマナー　ソウルハッカーズ | アトラス | 1997年11月13日 | 6,800円 | 25.16 | 4.22 | 4.19 | 4.09 | 4.09 | 4.50 | 4.06 |
| 20 | エネミー・ゼロ | ワープ | 1996年12月13日 | 6,800円 | 25.11 | 4.31 | 4.32 | 4.21 | 3.65 | 4.21 | 4.42 |
| | **メガドライブソフト** | | | | | | | | | | |
| 1 | シャイニング・フォース～神々の遺産～ | セガ | 1992年3月20日 | 8,700円 | 26.9 | 4.8 | 4.3 | 4.4 | 4.3 | 4.6 | 4.5 |
| 2 | ぷよぷよ | セガ | 1992年12月18日 | 4,800円 | 26.8 | 4.6 | 4.2 | 4.8 | 4.4 | 4.7 | 4.1 |
| 3 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | セガ | 1992年11月21日 | 6,800円 | 26.6 | 4.8 | 4.3 | 4.4 | 4.5 | 4.3 | 4.3 |
| 4 | LUNAR THE SILVER STAR | ゲームアーツ | 1992年6月26日 | 7,800円 | 26.3 | 4.6 | 4.6 | 4.3 | 4.3 | 4.4 | 4.0 |
| 5 | SILPHEED | ゲームアーツ | 1993年7月30日 | 8,800円 | 26.1 | 4.3 | 4.2 | 4.2 | 4.3 | 4.5 | 4.5 |
| 5 | ラングリッサー | 日本コンピュータシステム | 1991年4月26日 | 7,300円 | 26.1 | 4.7 | 4.2 | 4.4 | 4.1 | 4.6 | 4.1 |
| 7 | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編 | ゲームアーツ | 1992年12月18日 | 7,800円 | 25.9 | 4.7 | 4.2 | 4.4 | 4.2 | 4.3 | 4.0 |
| 8 | シャイニング・フォースII 古の封印 | セガ | 1993年10月1日 | 8,800円 | 25.8 | 4.4 | 4.2 | 4.2 | 4.4 | 4.5 | 4.0 |
| 8 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | 1991年7月26日 | 6,000円 | 25.8 | 4.6 | 4.1 | 4.3 | 4.4 | 4.1 | 4.4 |
| 8 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 | セガ | 1994年5月27日 | 5,800円 | 25.8 | 4.7 | 4.1 | 4.7 | 4.3 | 4.1 | 3.8 |
| 11 | タントアール | セガ | 1994年4月1日 | 7,800円 | 25.4 | 4.3 | 4.0 | 4.1 | 4.1 | 4.5 | 4.5 |
| 11 | LUNAR ETERNAL BLUE | ゲームアーツ | 1994年12月22日 | 9,800円 | 25.4 | 4.5 | 4.5 | 4.0 | 4.0 | 4.5 | 3.9 |
| 13 | ガンスターヒーローズ | セガ | 1993年9月10日 | 6,800円 | 25.3 | 4.5 | 4.0 | 4.3 | 4.2 | 4.3 | 4.1 |
| 13 | ランドストーカー～皇帝の財宝～ | セガ | 1992年10月30日 | 8,700円 | 25.3 | 4.5 | 4.2 | 4.1 | 3.5 | 4.3 | 4.7 |
| 15 | ぽっぷるメイル | セガ | 1994年4月1日 | 7,800円 | 25.1 | 4.8 | 4.3 | 4.2 | 4.1 | 4.1 | 3.7 |
| 16 | エコー・ザ・ドルフィン | セガ | 1993年7月30日 | 6,800円 | 25.0 | 4.6 | 3.8 | 4.2 | 3.9 | 3.8 | 4.6 |
| 16 | ソニック・ザ・ヘッジホッグCD | セガ | 1993年9月23日 | 8,800円 | 25.0 | 4.6 | 4.5 | 3.8 | 4.2 | 4.0 | 3.8 |
| 18 | アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス | セガ | 1992年12月18日 | 6,800円 | 24.9 | 4.8 | 4.0 | 4.2 | 4.1 | 3.9 | 4.0 |
| 18 | THUNDER FORCE Ⅳ | テクノソフト | 1992年7月24日 | 8,800円 | 24.9 | 4.1 | 4.5 | 4.0 | 4.2 | 4.3 | 3.8 |
| 18 | ぷよぷよ通（2） | コンパイル | 1994年12月2日 | 6,800円 | 24.9 | 4.7 | 3.9 | 4.2 | 4.3 | 4.2 | 3.7 |

# あの続編はあるのか！　DC、SSはもちろん、古のMDまでここに結論を下す!!

まずは現行ハードであるDC。そして、ハードメーカー、セガの大いなる遺産とも言えるSS、MDの続編情報あれこれ。ここでは特に、セガマニアを自称するなら避けて通ることはできない伝説的ハード、MDのタイトルに力を入れつつ追っかけた結果を掲載しよう。あえて職人的なソフトづくりに定評のあるメーカーをピックアップし、続編制作の可能性について探りを入れてみたぞ。

## 北へ。White Illumination



編集部予想
続編確率
70%

夏休みを利用した北海道旅行で女の子と出会い、冬に再び再会する、というドラマティックな恋愛アドベンチャー。実在の北海道の風景を用いて話題を呼んだ。読者からの高い評価には、「非常にありがたい評価だと感じています。苦労してできた製品ですので、この喜びはすてがたいですね！」（ハドソン 営業推進部 販売促進課　小林氏）との言葉を頂いた。

では、続編の可能性について尋ねると、「…。**ノーコメントにさせてください**」。それに続けて「可能性だけをとれば続編を何らかの形で市場に出したいと考えています。**可能性はないとは現段階では考えません**（同氏）」ということだった。かなり期待感を持たせた返答といえる。

もともとNOCCHI氏の描く女のコたちも人気の一要因なだけに、ファンの期待も高い。続編決定の一番のきっかけは「ユーザーの方からの期待値です」とのこと。

## ガンスターヒーローズ



編集部予想
続編確率
10%

トレジャーの処女作となるMDのアクションSTG。硬派ながら遊び心満点のその内容に、現在でも続編希望の声は多いが…。

「今のところ、続編が制作される予定はありません（トレジャー代表取締役　前川氏）」との答え。

では将来的には？

「（続編を作るとしたら）まず続編希望の声が多いこと。次にオリジナルスタッフが集まり、続編でより良い作品ができると判断できること。あとは、**市場動向と発売タイミング**の2つがカギになるかと思います（同氏）」。

市場動向は『レンタヒーローNo.1』の発表で流れが生まれつつある。全国のメガドライバーよ、今こそ叫べ！

## 戦国TURB



編集部予想
続編確率
77.7%

シュールな感覚あふれるこの作品、今後の展開はどうなる？

「高い評価をいただきありがとうございます。続編については、まだ何とも申し上げられないですね…。『戦国TURB FID』にご期待下さい」（『戦国TURB』開発チーム）とのこと。ただ、続編を作るなら？　との問いには、「**前作で残した謎が明らかに！　でも、売れるかどうかが最大のポイント**（同チーム）」という、壮大かつ現実的な返答がいただけた。

## LUNAR THE SILVER STAR

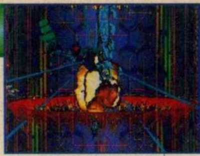


編集部予想
続編確率
0%

メガCDの名作RPGを大幅にグレードアップ、ビジュアルや音声の充実で新たな支持層を得たサターン版。それならば、さらに洗練された次回作をドリームキャストに期待してしまうのが人情というものだが…。

「高い評価を頂いていることは非常にありがたいのですが、**制作の予定はありません**」（ゲームアーツ　広報課　海発氏）とキッパリ否定。新作タイトルの制作が急務との回答だった。ちなみに5位にランクインしている『SILPHEED』についても同様の答えが返ってきてしまった。これまでの遺産に頼らない姿勢は立派ではあるが、ファンとしてはちょっとさびしい気もする、というのが本音。

## サンダーフォースⅤ



編集部予想
続編確率
80%

MD時代から一貫して、シューティングファンに高い評価を得ているこのシリーズ。

「5作目まで制作できたのは、ひとえにファンの方々に支えられたおかげです。**ユーザーの方々の期待度に比例して、移植の可能性も高くなる**と思います」（テクノソフト　第二開発室長　新井氏）との意欲的な答えが。実際に作ってみたいのは〝シューティングの進化形〟であり、それは〝シリーズの一貫したゲーム性と、ユーザーの嗜好を両立した新しい形〟だと語ってくれた。これなら『Ⅵ』が登場するのも、そう遠い話ではないのかもしれないぞ。

## 直撃インタビュー!!『エアロダンシング2（？）』



編集部予想
続編確率
99.9%

ブルーインパルスの隊員となってアクロ演技を行う、というコンセプトの『エアロダンシング featuring Blue Impulse』。実在する部隊の持ち技をすべて再現し、完結した感のあるこの作品だが、根強い続編希望の声も多い。果たしてプロジェクトは存在するのか？　AP開発部の幅朝徳氏に聞いてみた。

――まずランキングの感想を。

**幅**　題材がマニアックなので、果たしてユーザーに受け入れられるのか？　という不安もありましたが、結果的には実に多くのかたがたに楽しんで頂けて満足しています。本作の根底に流れる徹底した「本物志向」が高評価に結びついたのではないかと思います。

――続編の可能性はありますか？

**幅**　可能性という意味では「大」です（ホント？）。

――実際に作るとしたら、どんな内容になりそう？

**幅**　「リアルなフライトシミュレーション」という線は外せませんね。ゲーム的には、要望が非常に高かったシューティングの要素を入れるのも面白いかも。あとは、視点移動やエフェクト、機体の充実といったところですか。

いずれにしても、ユーザーからの要望・反響を反映させるのが第一。もちろん前作のセールスも重要な要素です。でも、いちばん作りたがっているのは開発チームだったりするんですよ（笑）。

その後「続編にさきがけて」という言葉に引き続き、『エアロダンシング・スペシャルディスク（仮称・前作を持っていなくてもこのソフト単体で遊べるファンディスク）』の発売について説明してくれた幅氏。…ってことは、続編の制作はもう決定しているの？

**「可能性」としての続編は十分あり得ます**
**開発チームが作りたがっているんですから…**

# 私の希望を聞いてくれ！

## 思い入れパワーここに炸裂!!

前号で募集した読者希望。みんなの心はメーカーに届くか!?

前号にて、読者の方々から募集したリクエストに応えて、各メーカーに直撃！　みんなの移植続編にかける熱意がこもった文章をメーカーの方々に読んでもらったうえで、コメントをもらってきた。

### シャイニング・フォース



編集部予想 移植・続編確率 30%

MDのシミュレーションRPGの最高峰。発表当初は『ファイアーエムブレム』の亜流」という陰口もあったが、間口の広さとキャラの豊かさ（人間以外にも魅力的なキャラがゾロゾロいた）で、女性層にも受け入れられたのが印象的だった。例えば（広島県／にせボーケンさん）は『～Ⅲ』を評し「これはもう、万人に遊んでもらいたいゲーム!!　特に、お姉さんには絶対遊んでもらうべき!!　乙女の煩悩刺激しまくりのキャラ、システム、そしてシナリオ!!　これを推さずに何を推す!!」とやや暴走ぎみのコメント。そんな声を受け、セガ広報の久田氏に続編の可能性を聞いてみたところ…。「ご声援ありがとうございます。**続編に関しては現状未定です**」との答え。脈があるともないとも言えるコメントだが、そもそも『シャイニング』シリーズはセガRPGの顔。逆にこのまま消えてしまう可能性の方が低いと思うのだが。

### 幻想水滸伝Ⅰ・Ⅱ



編集部予想 移植・続編確率 45%

中国の古典、「水滸伝」をベースにしたRPG。108星たちのキャラクタ的な魅力も人気の秘密。

「DCでも幻想やりたいの。RPGの弱い今なら（今こそ）出しても…、ダメですか？　VMでアイテムをGETとか、PSできつすぎたクライブイベント（『Ⅱ』）の時間をゆるくするとかして、『Ⅰ』と『Ⅱ』をセットで出してください」（長野県／高峰秋良さん）。

「応援していただきありがとうございます。ファンの皆様の声は、わたしにとって非常にありがたいものです。ただ、クリエイターとして、**常に新しいものへの追求を目指していこうと考えております**」（『幻想水滸伝』開発　村山ディレクター）。

移植には比較的積極的なコナミなだけに、期待は持てそう。"新しいものへの追求"という言葉がちょっと気になるところだ。




高峰秋良さんいわく、「そろそろふつーのRPGがDCにほしいんです」とのこと

### トゥルーラブストーリー2



編集部予想 移植・続編確率 60%

主人公が転校するまでの1ヵ月間を題材にした恋愛シミュレーション。

「DCならグラフィックやサウンドの強化はもちろん、通信を使ってイベントを追加していくこともできるのではないでしょうか」（広島県／山崎剛さん）。

「ありがとうございます。新しいハードに移植希望の声が上がるのは、とてもうれしいことです。移植や続編の制作は、**可能性としてならあるのかも**。今後のDC次第、ということはありますが。今はスタッフ一同、11月発売予定の『トゥルーラブストーリー　ファンディスク』の制作におおわらわで、具体的なことを考えている余裕はとても…。しかしファンが待ち望んでくれていますから、**本シリーズは今後もずっと作っていきます**」（同作プロデューサー　杉山氏）との心強い回答を頂いた。

なお投稿者の山崎さんは、このシリーズがDCでリリースされることを願ってホームページを開設しているとのこと。彼の心意気に触れたい人は、以下のアドレスにアクセスしてみてね。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/2322/

### ゆみみみっくす



編集部予想 移植・続編確率 25%

竹本泉氏のほんわかした雰囲気が魅力の本作へラブコールが。

「以前本誌のインタビューで、"もう作りません"と言われたとき、お先まっ暗になって。今もそのままなので、どうか私に光を下さい。ゲームアーツ様！」（埼玉県／J.Wackyさん）。

「続編のご要望を頂き、ありがとうございます。現在は残念ながら続編リリースの予定はありませんが、現在制作中の作品が完成した際には、**次期タイトルの1つとして検討してみたい**と思います」（同社　広報課　海発氏）。

これで、ちょっとだけ光が差したかもしれないね。




「ゲームアーツさんのおかげで、私の竹本泉好きは決定的なものになりました」

---

**編集後記　追っかけ隊のささやき**　戦い済んで日は暮れて、いつもは書けないホンネあれこれ

●メーカー側としては、未定・仮定の話をするよりも、現在進行中の作品に目を向けてもらいたいというのが本音である。だが、編集部側もそれを承知の上で交渉を行ったため、それなりに建前ではない話が聞けたのではないだろうか。　（井上淳）

●ついに制作が発表された「レンタヒーローNo.1」。実のところ、以前に「ありえない」という話を伺っていた。だが、現在のゲーム業界の動向を見ると、「ありえない」はずのことが実現しつつある（ゲームボーイ版、『サクラ大戦』が制作されるという話も然り）。ユーザーの熱意と、その気持ちを受け止める制作サイドの意欲があれば、「ありえない」ということこそ「ありえない」話なのかもしれない。　（田中雅邦）

●こういった企画記事で、「ノーコメント」との回答を見ると、冷たくあしらわれたような印象がある。だが、実際は「いい加減なコメントはできない」といった判断での結論なのだ。今回の取材でも、メインスタッフの意見をまとめるため、夏期休暇中にもかかわらずギリギリまで話をつけてもらい、結局、ユーザーに納得してもらえるだけの回答に至らなかったため、やむを得ず「ノーコメント」ということにしたメーカーもあったぐらいだ。　（古屋陽一）

# ネットワーク110番

## 進化を続けるDCネットワークの今をレポート！

# ネットワーク最前線

さまざまな新機能を加え使いやすくなったと評判の「ドリームパスポート2」（以下DP2）や、ネットワークのキラーコンテンツとして期待される『あつまれ！ ぐるぐる温泉』など、最新のネット事情を紹介。DCネットワークの今がここにある！







## SideA the front topic

## ドリームパスポート2 その使い心地を徹底検証

DCとネットワークをつなぐ夢の掛け橋DP2。プロデューサーをゲストに迎え、この新ブラウザソフトの魅力に迫る。

8月5日にDP2が無料配布され始めてからはや1ヵ月。多くのファンが快適なネットライフを満喫していることと思うが、今回はそのDP2を大特集。DP1との違いや、使い心地の良さの秘密に迫っていく。DP1およびDP2のプロデューサー、セガ ネットワークコンテンツ研究開発部 竹内靖氏のお話も交えお届けする。

### 講師はこの方！



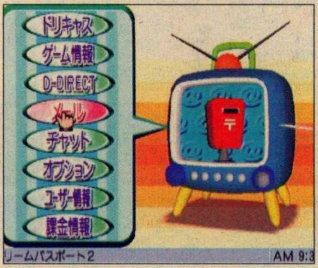
セガ ネットワークコンテンツ研究開発部 プロデューサー 竹内 靖氏

### インターフェースの3つの改良点

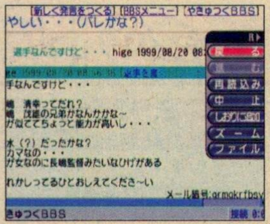
さまざまな新機能が追加されたDP2。竹内氏によると、新機能を追加するにあたって留意した点は、「インターフェース」と「初心者への配慮」の2点だという。

「DP2を出すにあたってまず念頭にあったのが、インターフェースの改良です。メールも見やすい文字で、ソフトウエアキーボードを気軽に使って簡単に入力ができるようになりました。フォントを作るに際しては、実際にテレビ画面にフォントを映しては作り直すといった作業を繰り返しました。

ソフトキーボードやLRトリガーは、今までよりもすっきりとしています。特にソフトキーボードは、従来のものと合わせて3種類の配列があるんですよ」。




⬆DP2では文字が格段に見やすくなっているのだ



⬅便利さでPCをしのぐ？ LRトリガー

### ドリームパスポート2の機能をおさらい

- ○Macromedia FlashやJavaScriptに対応、ゲームやアニメーションなどの動画が見られる
- ○MIDI、WAV、AIFF、AUなどに対応し、ホームページ上の音声が再生可能になった
- ○電子メールで添付ファイル（画像・音声）の送受信が可能になった
- ○音声ガイダンスによりインターフェースが向上
- ○ソフトウエアキーボードの性能が向上
- ○ペアレンタルコントロールで有害ホームページを駆逐

### セガの新サイト DreamHomeへ行こう！

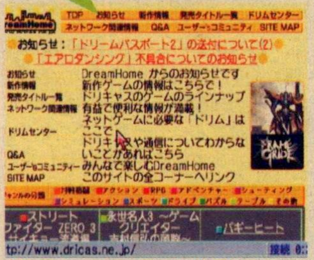
現在セガには2つのホームページ（セガ・エンターテインメントユニバースとドリキャス）があるが、この夏新たに「DreamHome」が仲間に加わった。

従来の2つのホームページと違い、このサイトはDCソフトの情報に特化した内容となっている。サードパーティのタイトルを含め、ここに来ればDCソフトの情報は一通り揃うようになっているのだ。

「DCソフトのホームグラウンド的な存在になってほしいということで"DreamHome"と名付けました。DCユーザーの方には、まず最初にここに集まっていただいて、いろんなタイトルを知っていただけたらと思います」（セガ・DreamHome編集長／長島絵まりさん）とのこと。

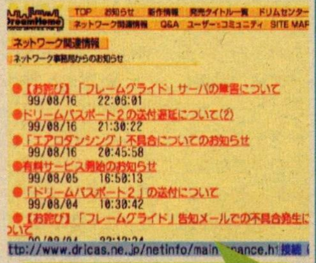
まずは以下のアドレスまでGO！
http://www.dricas.ne.jp/

#### ゲーム情報満載！



⬆DCタイトルのことを知りたかったら、とりあえずここへ行くべし

⬇そのほか各種情報も楽しめる。ゲームファンも大満足のサイトだ



もちろんネット情報も

## 初心者への間口を広げるために

もっとも気を使ったもうひとつの点「初心者への配慮」についてはどうか？

「DP1もわかりやすく作ったつもりだったのですが、フォントを含め、やはり不親切な部分があったことは否めませんでした。

で、DP2では初心者をまず念頭において、ネット用語の解説をすることにしました。ネット用語は特殊なので、戸惑う人がけっこういるみたいだったからです。

そのほか、これも初心者に対する配慮からチュートリアルと音声ガイダンスを加えました。とにかく初めてネットを体験する人でも、ストレスなくネットを楽しめるようにと言う判断からです」。

それにしても、音声ガイダンスのキャラがやけに濃いが…。

「最初はもっと平板なキャラだったんですが、ある程度濃くても目に付くほうが印象的だろう、と言うことでああなりました。あれも初心者を意識してのことかもしれませんね」。




⬆濃いキャラがネットへの敷居を低くしてくれる、ハズ

## 青を基調としたPOPな画面デザイン

DP2では青を基調にしたPOPな画面デザインが採用された。

「ブラウザは基本的にゲームではないんで、あまり目立ってはいけない。それで画面デザインについても、いろいろ試行錯誤したんですが、結局今年の流行色は何だろうということで（笑）、あんな感じになりました。

派手にもできずに、地味になり過ぎても寂しい。どこで折り合いをつけるかで結構苦心しましたね。その甲斐があって、末永く親しんでもらえるようなデザインに仕上がったのではないでしょうか」。



⬅落ち着いた結構いい感じになっている

## かなり需要があるソフトウエアキーボード

ネットを利用する多くのDCユーザーになじみ深いであろうソフトウェアキーボード。とはいえ、その実用性に関しては今ひとつ疑問符のつくことも否めない事実。実際はどうなのだろうか？

「パソコンになじんでいると抵抗があるかもしれませんが、ソフトウェアキーボードから入った人たちは、結構熟達しているみたいですよ。チャットでも、僕よりも速くタイピングする女の子とかがよくいるんですよ。最近は女子高生の間でPメールが流行ってますし、ソフトウェアキーボードがかなり受け入れられているのではないですかね」。

もしかして、ソフトウェアキーボードが主流になる時代がくる!?




⬆女子高生を中心に、意外と人気のあるソフトウェアキーボード

## DCにとって快適な通信環境とは？

ネットで動画や音楽を楽しめるDP2。だが、意外なことにそこに至るまではかなりの葛藤があったという。

「今回は、ユーザーの方からの要望に応える形でMacromedia FlashやMIDIを採用しましたが、実際のところ音楽や映像がネットサーフィンに必要かどうかという と疑問ですね。音がなくてもいいのか、それともやはり音はあった方がいいのか、趣味の分かれるところですね」。

快適な通信環境が、必ずしも快適な通信生活にはつながらないというのは意外だ。

そんな竹内さんが、これは絶対にDP2に入れたいと思ったのが3Dの映像を表示する機能だ。

「現状ビジュアルメモリという記憶媒体しか持たないDCにとって、このような機能をもたせることにどのような意味があるのかは疑問ですが（笑）、思い切って入れました。DP2を組み込んでいるソフト、たとえば『FRAME GRIDE』でネット対戦をする場合にちゃんと機体を表現できますから」。

ちなみに3D映像はパソコンでは見ることができない。

# DCネットワーク最新事情

日々変化を遂げるDCの通信環境には目を見張らせるものがある。ここではそんなトピックからいくつかをピックアップして紹介する。

## TOPIC1 来年4月からDCで馬券が買える！

先ごろ日本中央競馬会（JRA）では、オンライン馬券購入サービス「PAT」の端末のひとつにDCを採用すると発表した。平成3年から、契約者を対象にサービスを開始したPATには、現在パソコンやモバイルメイトなどいくつかの端末が用意されており、契約者はその中から自分の通信環境に見合った端末を選べる。ゲーム機ではすでにファミコンやスーパーファミコンが採用されており、これまでに多くのユーザーが利用している。今回DCが端末として採用されるに至った経緯は？JRA ファンサービス事業部電話投票課 運用係長の越智直弘氏にお話を伺った。

### 安価な通信端末DC

「家庭用ゲーム機は、ある程度の性能もあり相当数の需要も見込めるところから、以前からPAT端末として有望だと考えていました。ただし、既存のゲーム機は通信機能を装備したものがなく、PATのために別に通信機能のあるハードを購入しなければならなかった。そこにDCがでた。実際通信機能を装備したハードとしては、DCは破格の安さですよね。

一方、この10月の福島競馬場を手始めにJRAではワイドという新しい馬券を導入するんですが、お客様が使っている端末が一部ワイドに対応していないという事情もありまして。そこで、安価でかつ通信機能を装備しているハードとしてDCを採用させていただいたんです。

現在PAT専用ソフトをセガさんのご協力のもと開発中です。基本的な性能は今までのPATを継続した形になりますが、投票方法をマークカードにすることを検討しています。これはDCのみのサービスになると思います」。

現在、DCのようなハードを使ってPATのサービスを受けているのは100万人弱、JRAの総売上の3割にも及ぶというから驚きだ。当然この割合は年々上昇することが予想される。気になる競馬予想ソフトとの連携に就いては「予定していません」とのお答え。

とはいえ、家に居ながらにしてDCで馬券を購入できるようになるのは、ゲームファン以外にもDCをアピールするいい機会になるのは間違いない。ますます高まる通信環境への需要に、DCは追い風に乗ることができるか!?

さて、JRAでは現在PAT会員を増やしているが、1年につき20万人という制限を設けている。今年の募集が11月27日（土）～12月16日（木）まで。募集は定員数を超えると抽選となる。応募方法など詳しい情報は下記のホームページへ。
http://jra.go.jp

## 検索サイトが要らない理由は？

パソコンでネットをするものにとって、この上もなく便利な検索サイト。DP2にこの機能がついていないことを不思議に思ったユーザーも多いことと思う。竹内氏にこの質問をぶつけてみると…。

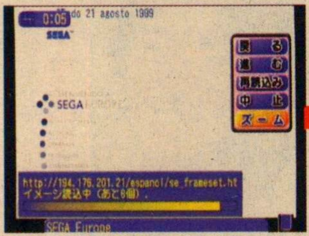
「DP2ではペアレンタルコントロールという機能を入れました。これは不適切なサイトを閲覧できなくする機能なんですが、例えば検索サイトでいっぱいタイトルが上がったとして、当然閲覧できないサイトがたくさんでてくる可能性がありますよね。それはどうかなあという感じがしているんです。

それだったら、ドリキャスのホームページにユーザーさんが遊べるサイトを集めて、検索サイトのような働きをさせるほうが、最初に検索サイトを置くよりは断然いいと思うんですよ。今それに対するひとつの答えとしてDream-Homeがあります。

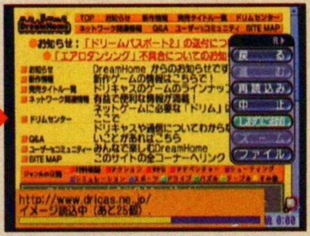
別にDP2から検索サイトにいこうと思えば行けるんですよ。セガでは検索することを否定しているわけではありませんし（笑）。ただ、僕には検索サイトをトップに置くことがお客さんの望んでいることだとは思えないんです。そういう意識が、DP2の画面のレイアウトに現れているんですよ」。

## 読み込み中のズームが不可能に

ホームページの文字を拡大してくれる機能として、DP１のときから重宝されてきた「ズーム」。このズーム、DP2でも変わらずに引き継がれた機能なのだが、実はDP2では読み込み中にズームをすることが不可能になってしまった。DP１では読み込みの最中にズームをすることで、ぼやけた文字を鮮明にするという効果があったのだが、DP2ではただ待っているだけなのだ。DP2でこの機能がなくなったのは、誤作動を防ぐための処置だと判断はつくのだが、少々残念な話だ。




⬆読み込み途中でも自由自在にズームができたDP1



⬆読み込み途中は「ズーム」のアイコンを選択できないDP2

## DP2今後の展開は…？

今後DPはどのような展開を見せるのだろうか。DPに人気キャラを使う？『ソニック』版DPなどが出たら人気を呼びそうだが…。

「人気キャラを使うという話もないわけではありません。でも、今いくつかのDCソフトにDPが組み込まれていますよね。

あれが、DPが各キャラとタイアップしたときのセガの一回答だと思ってください」。

要するに『ソニックアドベンチャー』用のDP、『エアロダンシング』用のDP、『バイオハザード』用のDP等々。それぞれのゲームにあわせたものとは別の標準をDP2では提供するからあまり色をつけないわけです」。

そんな中で今後DP2は続々バージョンアップしていくのではないかと予想されるが…。

「DP2により遊びの幅は確かに広がったとは思います。今はDP2が出た後の反響を待っているところです。その反響を経て次の展開を決めたいと思います。

現状、DP2ではWebとチャットとメールのサービスをしていますが、実のところ、DCユーザーの中には、もっと本格的にチャットを楽しみたいという方もいるかもしれないし、本格的なホームページを立ち上げたいという方がいるかもしれない。ユーザーの方には、それぞれの要望があると思うんです。これからはそれをできるだけ最大限かなえられるような形でサービスができたらいいとなと思っています」。




⬆さらなる発展を遂げるDCの通信事情から目が離せない…

今後はメールやチャットに特化したソフトが続々とリリースされそうだ。

### TOPIC2 セガが海外大手通信会社と提携

北米で９月９日に発売されるDC。現在予約も20万台を突破、家庭用ゲーム機としてはかつてない盛り上がりを見せていると聞くが、この度セガとアメリカ最大手の通信会社AT＆Tとの業務提携が発表された。この提携により、AT＆TはDCの優先インターネット・サービス・プロバイダとなる。

また、一部新聞では年内にもDC専用の小型カメラとマイクを発売、DCをテレビとつないでいわゆるテレビ電話のようなサービスを開始すると報じられた。

すでにイギリスでも大手通信会社ブリティッシュ・テレコム（BT）との提携が発表されており、欧米でのDC本体発売を控えその通信網は万全の体制を整えつつある。さて、日本では…？



⬆今年のE3の模様から。アメリカでのDCは大人気。盛り上がっているぞ

### TOPIC3 DCを光ファイバーの実験に使用

首都圏にある鉄道会社６社が、それぞれの持つ光ファイバー回線をつなげ新しいサービスのための実験を開始。この10月にもその第1段階として、鉄道施設で技術的に支障がないか実験が行われる予定だが、その端末としてDCが試されることになった。

「光ファイバーの端末使用についてはセガさんから提案をいただきました。10月から２ヵ月に渡って実験を行いますが、あくまでまだ実験段階であり、今後のサービスなどについては一切未定です」（東京急行電鉄・広報）とのこと。電話回線とは比較にならないほどの高速なデータ通信を可能にする光ファイバー通信。実験の結果が気になるところ。

### TOPIC4 セガプロバイダの無料サービスはいつまで？

昨年11月27日のDC本体の発売日と合わせて、セガプロバイダでは無料サービスが続けられている。無料サービスは現在も継続中で、ファンなら誰もが気になるのが、いつまでその無料サービスが続けられるかという点だ。

それに対しセガの竹内さんは「現状は延長中です」とのお答え。

「DCは敷居が低いハードなので、プロバイダ料が無料の今、ネットに接続して楽しんでもらいたいと思います」とのことだ。ファンにはいつまでも無料であってほしい!?

SideB the front content

# ネットワークのキラータイトル『あつまれ！ぐるぐる温泉』

ネットの楽しさは何？　セガのコンテンツ『あつまれ！　ぐるぐる温泉』を例にネットの楽しさに迫る。

DCの通信機能を前提としたソフトとして早くからファンの注目を集めてきたセガの『あつまれ！ぐるぐる温泉』。本作ではネット初心者でも通信対戦を楽しめるようにと、さまざまな工夫と仕掛けが施されているのだ。

発売日を間近に控え、プロデューサーの瓜生貴士氏にこだわりの数々を伺ってみたぞ。

### 講師はこの方！



R&D統括本部 R&D経営企画室プロデューサー 瓜生貴士氏

## コミュニケーションツールとして

チャットや名刺交換など、コミュニケーション部分の充実している本作。恐らくこのゲームをプレイするほとんどのユーザーが、ネットでのコミュニケーションの楽しさに愕然とするハズ。それほどこのゲームでは初心者でも気軽にチャットが楽しめるのだ。

「それが狙いなんですよ。でも、たぶん人付き合いのうまい人はチャットでも友達が多いですね。まあ、苦手な人でもそこそこうまくやってはいけると思いますけど。

正直ネットワークで何が楽しいかと言えばやはり会話なんですよね。そういうわけで、『温泉』はコミュニケーションの部分に力を入れています。

あえて『温泉』のジャンルを1つ選ぶとすれば、やはり〝コミュニケーションツール〟になりますね。もちろんユーザーのきっかけの部分としてゲームは必要なんですけど。みなさんには『温泉』でぜひ友達を100人つくってほしいと思っています」。




⬆将棋を案内してくれるキャラ雷電だ。独特のホストたちも魅力

### 知らない人はいないとは思いますが…『あつまれ！ぐるぐる温泉』概要

麻雀、将棋、トランプ（大富豪、ナポレオン、7並べ、ソリテア）の7種類のゲームが楽しめる『あつまれ！　ぐるぐる温泉』。それぞれのゲームはコンピュータを相手にプレイすることも可能だが、やはり楽しいのは何と言っても通信対戦。最大時5人同時参加での対戦が可能。

もちろん対戦だけでは物足りないというユーザーの方は、チャットなどを楽しむことができる。チャットに関しては、創意工夫を凝らしたソフトウエアキーボードが大いに力を発揮しそうだ。9月23日発売予定。価格は4800円（税別）となっているぞ。セガ期待の通信対応ソフトなのだ。




⬆ネットゲームとして大きな期待を集める『温泉』

## キーワードは「癒しと温かさ」

インタビュー中瓜生氏が口にした『温泉』のキーワードがある。「癒しと温かさ」だ。

「僕自身、夜中にコンピュータと1対1でゲームをプレイしていて、ある種殺伐とした状況に置かれたときに、ネットで人の体温が感じられるソフトで遊んでみたいという気持ちがあったんです。人の体温を感じると、どこか癒される部分ってありますよね。〈温泉宿〉という設定もその辺からきています。臨海学校とかで夜中にみんなでワイワイトランプなんかをやったりすると楽しいじゃないですか。今回は〈癒しと温かさ〉というのをスゴイ大事にしています。ホストキャラっているじゃないですか、ちょっとすっ飛んでいて結構好き嫌いが別れるかとは思いますが、実は喋り方とか〈温かさと癒し〉を踏まえた設定になっているんです。名刺交換もやはりその辺を考慮してのものです」。

# DCネットゲーム最新事情

ますますその数を増やしつつあるDCの通信対応ソフト。ここではそんな最新通信ソフト3タイトルの情報をお届けする。通信ソフトの未来がここに。

### CONTENTS1 『やきゅつく』ネット大会盛り上がりのほどは？

好評発売中のセガの『プロ野球チームをつくろう！』では、ネットワーク大会を実施している。DCタイトル中でも大規模な大会として、大きな注目を集めているこの大会。その参加状況からDCネットワークの人気のほどを検証すると…。

大会はトーナメント方式で行われ、エントリー希望者は一定期間の間にホームページにおいて大会登録を行う必要がある。大会参加費は50ドリム。ユーザーはIDにより自分のチームの結果を検索でき、大会は毎週1回行われる。

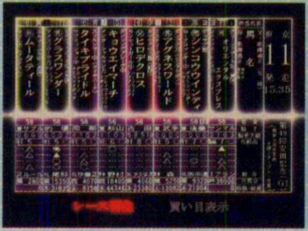
さて、8月下旬の段階で開催が確認された大会は2つ。ソフト発売3日後に開催された、最初の大会の参加者は647人。その次の週の大会ではなんと1220人が参加している。DCユーザーのネットに対する高い関心をうかがわせるのだ。




⬆自分の育てたチームを試したい？

### CONTENTS2 ネットで一攫千金!?『夢馬券'99インターネット』

シャングリ・ラから10月21日に発売される『夢馬券'99インターネット』は、ネットに接続しWebページを見ることで競馬の勝馬を当てる、競馬予想ソフトだ。過去10年のJRA全レースなど豊富なデータが収録されているのが魅力だ。価格2800円（税別）。



⬆出走馬を確認するのは基本中の基本なのだ



⬆実際にレースをしてシミュレーションをしてくれる

## 肝心な課金システムについて

それでは肝心の課金システムはどのようになるのか。コンシューマ事業統括本部 ネットワーク事業開発室 長島絵まりさんを交えお話を伺った。

「『温泉』で遊ぶには、まず仮想通貨ドリムを購入する必要があります（購入方法などについては右囲みを参照のこと）。実際の課金に際しては、300ドリム（300円）を払うと30日間使い放題という形を取っています。実際はそれに電話料金がかかるんですが、1日あたり10ドリムということを考えると、とてもリーズナブルな価格になっていると思います（長島さん）」。

「課金はサーバー使用料という形ですね。いわばネットインフラ部分に含まれる基本料金のようなものです。日本ではその辺がまだ理解されていないので、少しずつ浸透していくといいですね（瓜生氏）」。



↑DreamHomeの編集長でもある長島さん（写真・左）を交えて

## さて、最後は気になる今後のお話を…

最後に気になる今後の展開などを伺ってみた。

「『2』は考えていないといったら嘘になります。これだけのシステムを組んで1作ではもったいないですしね(笑)。実は、ネットについては最終的に目指している形というのがあるんです。それがどのようなものかは、今は詳しくお話できないんですが、それに向かって進めたらいいと思っています。

ネットワークに関してはここ2～3年で行く末がはっきりすると思うんです。どれだけヒューマニズムと温度があるようなネットワークを構築できるか、ですよね。

今日本では、ネットに関しては“道路ができた”って言って大喜びしている状態ですよね。でも本来問題にすべきなのは、その道にどういう車を走らせて、どういう物流をキチンと作るかっていうことなんですよ。今はみんな大衆車に乗っている状態ですけど、“僕は外国車がいい”“4WDがいい”という時代が来るはずです。それはその人の生活スタイルによって変わってくると思いますね」。

## CONTENTS3 ネットで将棋が楽しめる『棋太平GOLD』

PCなどで人気を得ている通信対応の将棋ソフト『棋太平』シリーズがDCに登場。『棋太平GOLD』として11月に予価9800円（税別）で発売されることになった。発売元はこれがDC参入第1弾となるネットビレッジ。



↑画面はPC版『インターネット将棋棋太平』だ

コンピュータとの対戦や詰め将棋など将棋ソフトとしての基本をキッチリ抑えている本作だが、DC版の一番の特徴はやはり通信対応。しかも、このソフトでは発売中のPC版のプレイヤーと同サーバーでのプレイが可能となっているのだ。つまりDCユーザーとPCユーザーとの対局ができるということで、DCソフトとしては初だ。ちなみに本作は電話代のみで通信対局が楽しめる。そのほかチャットや掲示板なども充実。将棋の合間にライバルとの会話を楽しんでみるのもいいかも。

## 有料サービスを受けるには？

『あつまれ！ ぐるぐる温泉』や『プロ野球チームをつくろう！』など、今後もインターネットで有料サービスを行うゲームタイトルは続々登場する予定だ。ここでは、その有料サービスを受けるためのプロセスを紹介しよう。

### ❶ Web Moneyもしくはクレジットカードを準備

まずは最初の段階としては、Web Moneyを購入するか、クレジットカードを取得すること。Web Moneyには2000円と5000円の2種類が用意されている。取扱店は以下の通り。



↑とりあえずWeb Moneyを

**Web Moneyカードの取扱店**

パートナーショップ、サンクス全店、ラオックスコンピュータ館全店、Sofmap全店、九十九電機全店、ヤマギワソフト全店、エイデンコンプマート全店、亜プライド博多店、トップジャパン神田店・日本橋店など

### ❷ インターネットでドリムを購入する

さて、首尾よくWeb Moneyもしくはクレジットカードを用意したら、あとはドリムを買うだけ。ドリムを購入するにはホームページの専用サイトに行く必要がある。ドリームパスポート2やドリキャスといったホームページがリンクしている。

ドリム購入サイトへ来たらログインID、パスワードを入力。購入するドリム数を選ぶ。これで無事に購入できるのだ。

**ドリム購入ページとリンクしているHP**

- ●ドリームパスポート2
- ●ドリキャス
- ●Dream Home
- ●ゲームソフトのHP



↑DP2の課金情報からいける

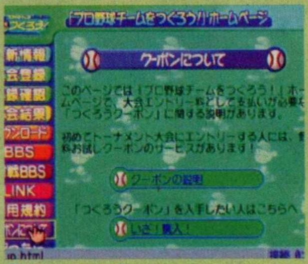


↑ログインIDとパスワードを入力

### ❸ サービス料を支払ってゲームを始めよう！

こうしてドリムを購入したら準備万端。あとはゲームソフトを使ってホームページへアクセスし、開催されている大会のサービス料を支払うだけ。各種大会に参加できる。

ちなみに1ドリムは1円。どのゲームも安価に大会を楽しめるのだ。現在判明している課金対象ソフトは以下の通り。キミも大会に参加してみては？



↑こちらは『やきゅつく』ホームページだ

『プロ野球チームをつくろう！』（セガ）トーナメント大会参加費／50ドリム
『あつまれ！ ぐるぐる温泉』（セガ） 30日間のサーバー使用料／300ドリム
『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』（セガ）ネットワーク大会／未定
『ゴルフやろうぜ』スコア大会（ボトムアップ）ネットワーク大会／未定

# 堂々新連載!! 涼爽とみなさんの悩みを解決します!

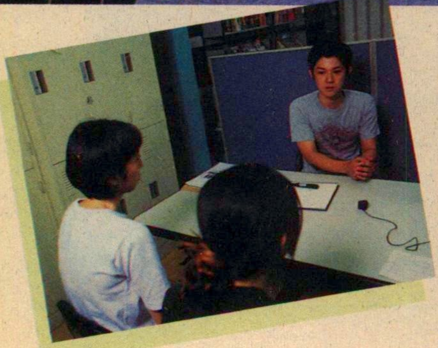
## 第一回 天然物 —natural— 松風雅也のさわやか断言室

題字 松風雅也

解題 天然物とは、あって当たり前のものの奥の深さのこと。結局いろいろやってみるけど、最初に地球にあったものがこの世の理に一番合っていたりするように、やっぱり自然には勝てない。そういう自然体でありたいという意が込められている。

## 松風さんが編集部にやってきた!!



**『シェンムー』の芭月涼役でDCファンにすっかりおなじみの松風雅也さんが、読者の悩みに答えてくれるコーナー。連載第1回目となる今回は特別企画として編集部員の悩みに答えてもらった。はてさてその結果のほどは?**



### Q. 独立して働いていくのが不安で…。

本誌デザイナー/I(22歳・♀)

### A. 手を抜かないでがんばりましょう。

**I** 独り立ちしてフリーのデザイナーになったばかりなんですけど、結構不安で。仕事をしていく上で一番大切なことって何でしょうか。

**松風** デザイナーも俳優も自分の腕だけで生きていくという点では共通しますよね。それを踏まえた上で言わせていただくとすれば、自分自身と人間関係しかないですよね。

**I** やっぱりそうですか。

**松風** この間藤岡さんに「手を抜いた分がストレートに返ってくるのがこの職業だ」って言われたんです。普通仕事って、手を抜いてもストレートにはこないですよね。積もり積もってある日いきなりドーンとやってきたりする。でも、僕たちのような職業は結果がダイレクトに返ってくるんです。

**I** 1回ミスをすると次からは仕事がこなくなりますものね。

**松風** そう。できる限りの最善を尽くすのがいいと思います。あと仕事で参考にしてほしいのが、「職業共通論」と「金銭と労働はつりあう論」。

「職業共通論」というのは、ある仕事をしてうまくやったという実績があるんだったら、他のどの職業に就いても成功するということ。「金銭と労働はつりあう論」は、「オレ仕事大変だしさぁ」という人にはお金がちゃんと入っているし、お金がないという人はその分働いていないということです。

両方とも僕の発見したものなんですけど(笑)、この2つに当てはめてみて「自分はがんばっている」と思えたら大丈夫ですよ。今後の参考にしてみて下さい。

**I** ありがとうございます。松風さんは年は私と同じなのに、その知識と経験の豊富さには感心させられますね。

**松風** これはあんまり人には言いたくないんだけど、同い年のよしみということでお教えします。でも、ここだけの話にしておいてくださいね(笑)。キーワードは**想像と創造**なんです。

人の話を聞いて痛い話だったときは本当に痛いくらい想像しないと意味がないんです。単に聞くだけ、覚えるだけというのは簡単なんです。鳥肌が立つくらいに話を聞いて、初めてそれは自分の体験になるんです。それが想像ですね。

それをさらに発展させてモノを創ることができたらそれも体験になりますよね。僕には創るほうの才能はないんですが、それが創造です。この2つを駆使してがんばってください。

### 松風雅也が語る『シェンムー』の今!!

体験版に対しては「いい感じで物足りないですよね。早く次をプレイしたいという気にさせてくれると思います」とのコメントを寄せてくれた松風さん。

肝心の本編についても開発は急ピッチのようで「開発は追い込み段階です。体験版と比べて操作性も格段によくなっていますので、期待していてください」とのこと。




⬆大好評だった『シェンムー』体験版。本編が本当に楽しみ



## Q. 彼女に仕事を理解してもらうには?

**本誌編集部員／K（28歳・♂）**

## A. 別れましょう。

K　仕事が忙しくて徹夜仕事が多いんです。それで、1週間に2回くらいしか家に帰れなくて、付き合っている彼女から「遊んでいるんじゃないの？」って疑われています。どうしたらいいでしょう。

**松風**　うーん。彼女にちゃんと事情を説明して、それでも判ってもらえないようだったら別の人を探しましょう。

K　別れろということですか？

**松風**　仕事を理解してくれない人と一緒にいても仕事はできないですよ。徹夜でキツイときに逆にいつもより気を遣ってくれる人でなければ。自分が大変なときにプレッシャーをかけてくる人間なんて必要ですか？

K　でも、寂しいですよね。

**松風**　探しましょう。新しい相手を全力で探しましょう。ひと時の苦痛があったとしてもトータルの人生で考えたらどちらの方が実り多いか、明らかじゃないですか。

そして、本当に「コイツだ！」と思った相手が出現したら、寝る間を惜しんで口説きましょう。それが人間ですよ。

K　この業界、仕事で恋愛がダメになるパターンって多いですよね。

**松風**　「私とどっち取るのよ」みたいなタイプは相手にプレッシャーをかけて、何が楽しいんですかね。相手が無理してくれている姿を見てうれしいのかな。でも僕も同じようなことを言ったことがあるんですよ（笑）。

僕が高校のときに付き合っていた彼女がX Japanのファンで、会うたびごとに「好き好き」って言ってたんですよ。それで1～2ヵ月経ったらいい加減頭にきて「X Japanを好きなのはわかるけど、オレに言うことないだろう。オレとX Japanとどっちを取るか決めてくれ！」って言ったんです。そうしたら「X Japan」って言われて、別れましたね（笑）。

K　スゴイですね。思うに僕は松風さんよりも女々しいのかも…。

**松風**　どうしようもないときは女々しくいきましょうよ。何でもありですよ。土下座もしましょう。泣きましょう。その代わり自分のプライドと秤りにかけて「これは明らかに違う」と思ったらパンと言ったほうがいいですよ。**恋愛に終身雇用はない。**いつでもヘッドハンティング！　すばらしい男とすばらしい女がすばらしい日本につながるんです。

K　仕事と恋愛の両立は？

**松風**　できますよ。その代わり、できるような環境を作るのは自分です。彼女の方が大切だという気持ちがあるなら仕事を変えましょう。本当に彼女が好きなんだったら、彼女の喜ぶ仕事をすればいいんです。仕事も恋愛も中途半端というのが一番よくありません。

でも、お互いが納得できるようななんらかの道を見つけ出せるハズです。言葉とはすばらしいもので、話して判らない人間なんていないですからね。



## Q. DCがもっともっと受け入れられるには?

**本誌編集部員／F（24歳・♂）**

## A. みんなで「いい!!」と言おう。

F　DCがもっともっとみんなに受け入れられるにはどうしたらいいでしょうか。

**松風**　本当ですよ。僕も5台買いました。セガに還元だ!!（笑）

F　え、5台も？

**松風**　親戚とかに遊んでもらおうと思って。車でダーッと行ってダンボールで買いましたよ。店頭で「『SONIC ADVENTURE』5枚っ！」って言ったら変な顔をされました（笑）。

ただ、DCに関しては、ソフトもハードもいいものを提供していると思いますが、思ったことをちゃんと言える人がもっといてもいいんじゃないかなと思います。たとえば本体の値下げでも「いいものをみんなに使ってほしいから1万円値下げしました」ってはっきり説明したほうがいいと思うんです。そういう説明がないといろいろな解釈を許してしまう。でもセガは男気があるから何を言われても黙っている。

そういうことをセガの人がメディアでちゃんと言わないと、DCを持っている人も何も言わないんですよ。

僕も『SONIC ADVENTURE』をやったら実際面白くて、ただでさえ忙しいのに、なおかつ睡眠時間を削るくらいハマっちゃったんです（笑）。それで『SONIC』ってめちゃくちゃ面白いぜ」って大声で言ったら、「そうだよね」って言った人が結構いたんです。

「お前ら、いつDC買っていたんだよ。オレが口にするまで〝面白い〟って言うのを我慢していたのか？」って感じですよね（笑）。

なんか今DCって言っちゃいけないこと化しているような気がするんです。だからファンのみんなも、もっと声を大にしてみんなで**「いい！」**って言うべきですよ。

## 今月の言葉

# 悩みを解決する方法は そのことを考えないこと!!



**松風**　人生相談室を始めるに当たって、僕もいろいろと心構えをしたんですが、小学校6年のときに気づいた理論があるんです。悩み事を解決する方法、これは1つしかないですよね。

──なんですか、それは？

**松風**　**そのことを考えない。**悩み事が1個できて、その悩み事を解決するために何かを考えると、今度はそれが悩み事になってしまう。そして、またそれを考えると今度は胃が痛くなってというふうに、悩みはエンドレスにどんどん続くんです。そんなことにならないためにも答えが出ない時には、そのことを忘れる。それが一番ですよ。

### キミも松風さんに悩みを相談してみないか?

というわけで怒涛のように始まった本コーナー。みんなも松風雅也さんに悩み事を相談してみませんか？　もちろん、もっと松風さんの具体的なことが知りたい、というファンの方からの質問も募集しております。お便りは住所、氏名（匿名希望の場合はペンネームも）、年齢、電話番号に相談（あるいは質問）の内容を添えて下記のあて先まで。電子メールでも受け付けております。採用者にはもれなく松風さんのサイン入り色紙をプレゼントします。

**〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26**
**TIMドリームキャストFAN「松風雅也のさわやか断言室」係**
**E-mail：dcfan@tokuma-im.ne.jp**

攻略 ATTACK & ANALYZE

# さらなる高みを目指せ！

## タイムリリース9キャラ攻略＋隠し要素を一挙公開

SOULCALIBUR™

ソウルキャリバー

アーケードモードクリアとともに増えていく使用キャラたちをまとめて攻略。また、数々の隠し要素公開、前回の追加攻略など、今回もボリューム満載なのだ！

| DC | 発売中（8月5日）／5800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 2人同時 |
| 発売元 | ナムコ | データセーブ | 7・プレイデータ |
| 開発元 | ナムコ | 対応周辺機器等 | アーケードスティック・ぷるぷるぱっく・VGAボックス |
| ジャンル | 格闘アクション | 現在の開発状況 | 100% |

## 各モードに隠された隠し要素をまとめて公開！

追加キャラ、新ステージ、隠しコスチュームなど、さまざまな要素が隠されている本作。デフォルトキャラを一通り遊んだら、次はミッションバトルの攻略や、これらの隠し要素を楽しもう。ちなみに、ここで紹介したもの以外にも、まだまだ秘密の情報は存在する。ミッションバトルを中心にいろいろ探してみるべし。

### アーケードモードのエンディングを見ると…

すでに気づいているプレイヤーも多いことだろうが、アーケードモードをクリアすることで、新たなキャラ、ステージを選択できるようになる。追加される順番は右表の通り。ラウンド設定や難易度は問わないので、EASY1本の設定にすれば、簡単に全キャラ、ステージを揃えることができるだろう。ただし、同キャラで2度以上クリアしても、2回目以降はクリアにカウントされない。また、初期のデフォルト10キャラ＋追加8キャラを全員クリアすると、エッジマスターが使用可能となる。まずはキャラを増やしてから、ミッションや対戦を楽しもう。

1：新キャラ1…ファン
2：新キャラ2…吉光
3：新キャラ3…リザードマン
4：新ステージ1…霊峰富士～地下水脈
5：新キャラ4…ジークフリート
6：新ステージ2…ヴェネツィア水路
7：新キャラ5…ロック
8：新ステージ3…古代闘技場跡
9：新キャラ6…ソン・ミナ
10：新キャラ7…セルバンテス



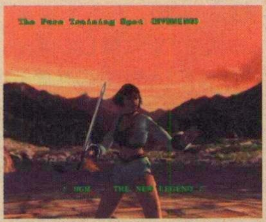
⬇まずはアーケードモードをクリア。どれだけコンティニューしてもいいから、とにかくラスボスまで倒す



⬆すると新キャラが登場。最終的には19人まで人数が増える

### インフェルノが使用可能に

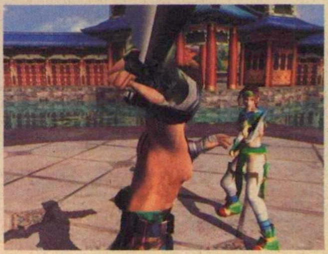
アーケードモードのボスキャラ、インフェルノも使用することができる。条件は、前記のアーケードモードクリアで、エッジマスターまで使用可能にした後、3Pカラーシャンファ（ミッションバトルを進めれば使用可能になる）でアーケードモードをクリアすればOK。ちなみに、プレイヤーキャラとして使うインフェルノは、炎に包まれた姿ではなく、メタルモデル風ボディ。


➡3Pカラーシャンファでアーケードモードクリ


➡すると全てのモードでインフェルノが使用可能

### 中ボスが一定条件で変化

アーケードモードのステージ7は因縁バトル。各キャラのライバルともいえる相手との戦いになるのだが…実はこの因縁バトルの相手は、前記の追加キャラが加わることによって変化する場合も。追加キャラによって変化するのはキリク（ナイトメア→エッジマスター）、アイヴィー（ヴォルド→セルバンテス）、ファン（マキシ→ソン・ミナ）の3人。当然、バトル前の会話も変化する。


➡中ボス戦前のデモにも注目

## ミッションバトルいろいろ

スペシャルアートを購入することで得られる、数々のフィーチャー。隠しコスチュームや新ステージ、ウェポンセレクトなど、さまざまな要素が存在する。基本的には戦って絵を買い続ければすべてGetできるものばかり。下のように数々の要素を入手できる。



新たなミッションバトルが登場。さらに戦え！



シャンファら4人に3Pカラーが登場する



ステージも続々登場。対戦モードで選べるぞ



ミュージアム内で選べるモードが増える

## 他モードでポイントGet

一度でもミッションバトルを選択した後なら、アーケード、サバイバル、エクストラサバイバルの3モードでもポイントを得られる。入手ポイントは下の通り。微々たるポイントだが、一応、足しにはなるということで…。

### アーケード・タイムアタック

| | |
|---|---|
| ・初期状態 | モードクリア時に10ポイント |
| ・カオス1クリア後 | モードクリア時に20ポイント |
| ・カオス2クリア後 | モードクリア時に50ポイント |

### サバイバル・エクストラサバイバル

| | |
|---|---|
| ・初期状態 | 終了時の人数×1ポイント |
| ・カオス1クリア後 | 終了時の人数×2ポイント |
| ・カオス2クリア後 | 終了時の人数×5ポイント |

## 女性キャラのスコートカラーを選択!!

パパパパンチラ！　男性プレイヤーなら一度は気を奪われ、勝ちポーズ中の視点変更でベストアングルを探したはず（断言）のパンチラ。と、いうわけで、女性キャラのパンツの色を右のように変えられます。好きな色が決まったら、ステージ選択後に、対応するボタンを押しっぱなしにするだけ。これでロード画面終了後の対戦画面では、色付きパンツに。ちなみに、正式にはパンツではなく、スコートらしいです。だからパンチラではなくスコチラなわけです。

| | |
|---|---|
| ・何も押さない | 白 |
| ・A（縦斬り） | 桃 |
| ・B（横斬り） | 淡紫 |
| ・K（蹴り） | 黒 |
| ・A+B | 淡水 |
| ・A+K | 淡緑 |
| ・B+K | 濃桃 |
| ・A+B+K | 淡黄 |




ロード画面中に特定のボタンを押しておく



するとカラーチェンジ成功。素晴らしい！

## 新コスチューム？　メタルモデルが登場！

まずは下の画面に注目。全身メタルなコイツは新キャラ!?…ではなく、全キャラで選択可能な新コスチューム。これもミッションバトル中にゲットできる隠し要素で、アートを購入していけば選べるようになる。2P、3Pカラーと併用も可能。



ミッションバトルを進めていけば選択できる



メタルモデルに変化した姿。もちろん全キャラ、全カラー（2P、3Pも）選択可能

## 特殊コントローラの対応

DC用パッド、アーケードスティック以外のコントローラでも、本作をプレイすることができる。対応しているのは釣りコン、ポップンミュージック用コントローラ、ハンドルコントローラ、ドリームキャスト・キーボードの4つ。DC用パッドやアーケードスティックに比べてプレイしにくいが、お遊びには面白いかも。ハンデプレイにはもってこい？

### ■釣りコン

| | |
|---|---|
| 十字キー | 十字キー |
| A | A |
| B | B |
| C | C |
| X | X |
| Y | Y |
| スタート | スタート |
| 横振り | X |
| 縦振り | Y |
| リール巻き | R |

### ■ポップンミュージック用コントローラ

| | |
|---|---|
| A | 左 |
| B | 上 |
| C | 下 |
| D | 右 |
| E | A |
| F | X |
| G | B |
| H | Y |
| I | B |

### ■ハンドルコントローラ

| | |
|---|---|
| 十ボタン | 上 |
| ？ボタン | 下 |
| ハンドル左 | 左 |
| ハンドル右 | 右 |
| A | A |
| B | B |
| L | X |
| R | Y |

### ■ドリームキャスト・キーボード

| | |
|---|---|
| カーソルキー上 | 上 |
| カーソルキー下 | 下 |
| カーソルキー左 | 左 |
| カーソルキー右 | 右 |
| 数字キー1 | 左斜め下 |
| 数字キー2 | 下 |
| 数字キー3 | 右斜め下 |
| 数字キー4 | 右 |
| 数字キー6 | 左 |
| 数字キー7 | 左斜め上 |
| 数字キー8 | 上 |
| 数字キー9 | 右斜め上 |
| S1キー | A |
| ALTキー | B |
| 無変換キー | C |
| Z | X |
| X | Y |
| C | Z |
| INSERTキー | X |
| HOMEキー | Y |
| PAGEUPキー | Z |
| DELETEキー | A |
| ENDキー | B |
| PAGEDOWNキー | C |
| PAUSEキー | スタート |
| ENTERキー | スタート |
| ESCキー | スタート |
| Kキー | Z |
| Gキー | A |
| ※ゲーム中 | |
| S1キー | A |
| Z | X |
| X | Y |
| C | B |
| F1 | X+A |
| F2 | Y+A |
| F3 | B+A |
| F4 | X+Y |
| F5 | X+B |
| F6 | Y+B |
| F7 | X+Y+B |
| F8 | X+Y+B |

※記事中の表記で⇨はレバーを短く入れる、➡は長く入れる。Aは縦斬りボタン、Bは横斬りボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタンを意味。小英字はスライド入力、丸英字はホールド入力、☆は方向キーニュートラル。また、コマンドは全てキャラが右向きのときのものです。

# デフォルト10キャラのワンポイントアップ

前号で攻略したデフォルト10キャラだが、ここではさらに追加攻略。新戦法や意外に使える技など、小手先ながらもマスターすれば戦力アップに繋がる知識を紹介。


➡キャラの戦法をさらに強化



## キリク 各種蹴り技を使ってパワーアップ

どうにも戦力不足の感が強いキリクだが、各種蹴り技を取り入れて、戦力強化を図ってみよう。中距離でオススメするのは⇨K、⇨B+Kの2つ。いずれもガードされた後に反撃されることはなく、ヒット後はダウンを奪うことができるので、牽制に使いやすい。中間距離での牽制合戦に組み込んでいけば役に立つことだろう。

**●弾き効果を持つ蹴り技**

接近戦で役立つのが⇦KB、⇩⬂⇨K。いずれもインパクト性質（⇦KBは上、中段技、⇩⬂⇨Kは上、中、下段の横斬り系攻撃）を持つため、接近戦での殴り合い時に重宝するだろう。ただし、インパクトできるタイミングは一瞬なので、過信は禁物。また、どちらもヒット後にはダウンを奪えるため、そのまま⇨➡Bなどで攻める。

**コイツも使え！**
- ➡B＋K
- ⬅KB
- ➡K
- ⬇⬊➡K


⬅インパクト効果のある蹴り技は決まればイカス



## マキシ 8WAYを多用して走り技を活かす

とにかく構えばかり注目されがちだが、8WAY系の技も強力なものが多い。中でも⇧or⇩走り中Aはカウンターヒット時に回復不能の崩れ状態を作るため、そこから⇩⬂⇨K～⇩Aが連続ヒット。⇩A後はマキシが有利な状況となるので、さらに立ち中K（もしくは⇨➡B+K）と投げの2択で攻めるべし。ただし、⇧or⇩走り中Aは、マキシが左側なら⇧、右側なら⇩方向走り中Aにすること。逆方向に入力した場合は禄在中のK（一応、連続ヒットはするが）となり、大ダメージチャンスを逃してしまうぞ。その他、8WAY中の技では、しゃがみ状態を作れる⬀or⬂走り中A、相手を吹き飛ばす⬁or⬃走り中Bなどが使いやすい。

**コイツも使え！**
- ⬇or⬆走り中A
- ⬊or⬈走り中A
- ⬋or⬉走り中B
- ➡➡K


⬅⇩or⇧走り中Aは走る方向に要注意である



## シャンファ ⬂Aでしゃがんでチクチク攻める

しゃがみ状態を作る下段技、⬂Aは連撃の始動としてはかなり使いやすい技。1歩踏み込んで足元を斬り付けるため、ヒットさせやすい。この技でしゃがみ状態を作った場合、密着状態になりやすいので、そこから立ち中Kと投げの2択に持ち込もう。

**●しゃがみからの選択肢**

⬂Aで相手と密着したしゃがみ状態を作った場合、シャンファに有利な選択肢が複数用意されている。前記の立ち中K、投げ以外にも、立ち中A＋B（下、上の連撃技で連続ヒットする）、立ち中AA（しゃがみ状態を持続でき、1発止めだとしゃがみ状態を維持）は効果的。いずれの技もヒット後に次の攻撃へと繋げやすいので、そこからさらに投げと⬂Bなどの2択を迫ることができるのだ。

**コイツも使え！**
- ⬊A
- 立ち中A
- 立ち中K
- 立ち中AA


➡下段攻撃なので、相手にヒットしやすい



## ナイトメア 近距離戦の対抗策は…？

ナイトメア使いにとっての最大の懸念は近距離戦の脆弱さにある。そのため、近距離戦になった場合は、いかに相手をふところから引き剥がすかがポイントになるぞ。ここで使えるのが、⇨➡K、⇦BB、⇨Kの3つ。いずれも比較的出が早く、ガードされても相手を弾いて距離をとる性質を持っている。この後は若干ナイトメア側が不利だが、距離が離れているため、再度の⇨Kが有効。反撃しようとしてきた相手からカウンターを奪うことができるぞ。

**●⇩A対策は…？**

ナイトメアとしては出の早い⇦BBや⇨Kといった技も、⇩Aには勝てないことが多い。⇩Aを多用する相手なら⬃Kを使おう。下段を避ける性質があり、ガードされても反撃されることはない。

**コイツも使え！**
- ⬈K
- ⬅B
- B➡
- ⬅BB


➡投げも有効な選択肢。相手が固まったら投げ

## 全キャラ共通 ◎各種行動キャンセル◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎

技の終了後にしゃがみ状態へと移行するものは多い。全キャラ共通の⬇A、⬇Kや、ナイトメアの➡➡B、アスタロスの⬋Aなど。吉光やナイトメアなど、しゃがみ状態からの技が強いキャラならば問題はないが、しゃがみ状態技が弱いキャラにとっては、しゃがみ移行技はありがたくない問題である。

だが、この技後のしゃがみ状態は走りでキャンセル可能。最も簡単なのは➡➡入力（前走り）によるキャンセル。例えば、キリクだと⬇A～➡➡～⬊Bで、スムーズに下、中段の手作り連繋が可能。あるいは⬇A～➡➡～⬇Aで下段の連続も可能である。キリク以外にも、ミツルギやソフィーティアら、立ち状態からの技が強いキャラにはありがたい存在。⬇A後、すぐに立ち状態からの二択を迫ることができるのだ。ただし、このしゃがみキャンセルは技術的には高等テクニック。素早く、正確な入力を必要とするぞ。



➡⇩A後に立ち技を出したいときは重宝する

## アイヴィー マイトアトラスを意地でも決める！

アイヴィーと言えばマイトアトラス（⬂⬃⇨⇩⬂⬀A+B、⬀レバー2回転⬂A+Bでも代用可能）！ この技に魅せられたプレイヤーも多いことだろうが、決めるのは実に難しい。前回は8WAY中⬂Kからの入力を紹介したが、それ以外では、⬃A+B、立ち中A+Bの技中に方向キーを入力し、技が終わったと同時にA+Bを押す、という入力もある（方向キーは完全先行入力で、A+Bのみ目押しぎみに）。⬃A+Bは⬃A+BA（中、下、中）、立ち中A+Bは立ち中A+BA（上、中、上）に繋がる技で、どちらも使い勝手がいい。普段は最後まで出し切り、相手がガードを固めるようになったら、A+Bで止めてマイトアトラスを！




➡技の硬直に対する相手の反応が遅いなら…

**コイツも使え！**
- 立ち中A+BA
- ⬃A+BA

## タキ BKをホールドして相手を固める

空中コンボで多用するBⓀ。中、上段の連撃だが、通常の立ち合い時にも特殊な使い方がある。それは、この技を相手にガードさせると、タキの方が先に動けるのである。1発目のBの出が早いため、BⓀ～BⓀ～BⓀといった無限ループも可能。相手のガードが固まったら、すぐさま投げや⬀Aで攻め込もう。また、2発目をホールドしないBKはカウンターヒットで2発連続ヒットとなりダウンも奪える技。BⓀ～BKをメインに使い、BⓀ～BⓀ、BⓀ～投げ、といった選択肢で攻めていこう。

ただし、BⓀの2発目は上段攻撃。実はしゃがむだけで回避されてしまうという欠点も。その場合は、BBBといった中段技も交ぜる。




⬅しゃがんで避けられるのはイタイが…

**コイツも使え！**
- BⓀ
- A➡
- ⬂KKK

## アスタロス B+Kからの大ダメージ！

B+Kは出の遅い上段攻撃だが、ヒットすれば相手の背後を奪えるというメリットがある。ここからの選択肢は投げ（⇨で前進してから）と⇦B（ヒット後は投げ、⇦Bで再び攻める）の2択がオススメ。相手の振り向き攻撃はまず間に合わないので、相手が手を出してきてもそのまま投げられるか、⇦Bカウンターヒット（ダウン後は⇦Bが連続ヒット）を奪うことができる。もし振り向き攻撃に負けるようなら⇨Kを使おう。

B+Kがガードされた場合も、相手を手元に引き寄せることができて、五分の状況（背後は取れない）。カウンター狙いの⇨K（カウンター時はダウン投げが入る）、投げ、ガードインパクトを狙える。




⬅背後を奪った後は大ダメージのチャンス！

**コイツも使え！**
- B+K
- ⬂KA

## ソフィーティア エンジェルステップで接近戦に持ち込め

⇩⬂⇨（⇩⬂⇨⇩⬂⇨で距離が伸びる）のエンジェルステップは、上、中段攻撃を避けながら接近できるため、かなりオトクな特殊移動。ステップ後の選択肢は⇩⬂⇨B（出の早い中段技。ヒット後⇦入力で追加ダメージ）、⇨➡A+Gの2択が有効。ちなみに⇩⬂⇨中は⇨A+Gで⇨➡A+Gのコマンド投げが出るため、やや入力がラク。⇩⬂⇨コマンド入力後は、Bか⇨A+Gを入力するのだ。

**●⇩⬂⇨の使いどころ**

上記のように効果の高い⇩⬂⇨だが、下段技、縦斬り攻撃には弱い。そこで⇦Ⓐや⇦Bなど、相手の体勢が崩れる攻撃をガードさせてから⇩⬂⇨で突っ込もう。



➡⇨⇩⬂⇨⬂⇨だとさらに姿勢が低くなる

**コイツも使え！**
- ⬇⬊➡
- ⬇⬊➡B
- ⬇⬊➡⬇⬊➡
- ⬆or⬇走り中B

## ミツルギ 8WAYからの中段技強し！

正面からの戦いでは全キャラ中最強クラスの戦力を持ち、なおかつ8WAY中の技も強力なものが多い。中でも、判定の強い中段技である⇧or⇩走り中B、⬂or⬃走り中Bは中～遠距離での牽制に最適。ヒットさせた場合は、いずれもコンボに繋がり（前者は⬀B、後者は⇩⬂⇨Bが確定ヒット）、ガードされてもスキが少ない。

**●8WAYから一気に接近！**

8WAYからの中段技では、⬀or⬂走り中BAも強力。素早い中段、上段の連撃で、相手の8WAY、しゃがみを潰すことができる。さらに、ヒット、ガード時ともに密着状態になるため、ミツルギ得意のA、⇩Aからの連撃へと繋げることができるのだ。ちなみに、吉光とミツルギは8WAY中の技はまったく同じ。吉光も同様の戦法をとることができるのだ。

**コイツも使え！**
- ⬋or⬊走り中B
- ⬆or⬇走り中B
- ⬋or⬊走り中BA
- ⬋or⬊走り中A

## ヴォルド 近距離戦を強化する

出の早い攻撃に乏しいヴォルド。そのため、接近戦では苦労しがちである。そこで使うのが⇨B。上段攻撃ながら出が早く、ヒット時は⇩A+Bに繋げやすい。接近戦で困ったら、とりあえず⇨Bを出してみよう。他にも立ち中A、⇩⬂⇨AAは出が早い攻撃のため、相手の攻撃を潰すのに使いやすい。しかも、どちらの技もカウンターヒット時に相手を崩れ状態にするので、K+G、⬀Kなどで大ダメージを与えることができる。ちなみに背向け時の最速攻撃は⇦AA。こちらは背向けを維持できるという特性があるので、この技で牽制した後に大技を決めよう。




⬅カウンターヒット確認からすぐ⇩A+Bに繋げる

**コイツも使え！**
- ➡B
- ⬇⬊➡AA
- 立ち中A
- 背向け中⬅AA

次ページからタイムリリースキャラ攻略




## シャンファっぽいがまるで違う！

# HWAN
## ―ファン―

シャンファをベースに、長いリーチの攻撃、多彩な蹴り技を追加したファン。シャンファとはまるで違った戦い方が求められるぞ。

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 B | スピード B |
| 遠距離 B | リングアウト C |
| 総合攻撃力 B | 使いやすさ A |

## この技を使え！ 高威力の技こそ少ないが…

⇩or⇧走り中Bや、⬁AAといった判定に強い技を多く持つファン。全体的な攻撃力、コンボダメージに欠けるぶん、それらの使い勝手のいい技で、地道にダメージを蓄積させていこう。

**ヘンプウジン**
⬁AA



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下、上 | 20、14 |

⬆接近戦の主力兵器。1発目がヒットすれば2発目も連続ヒット。カウンター時は⬁AABまで入る

**リュウセンゲキ**
⇧or⇩走り中B



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 43 |

⬆軸移動しながらの中段攻撃。判定の強さは全キャラ中でもトップクラス。中距離での立ち合い時に最適

**カイテンチョウゲキシュウ**
⇨➡KKK



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中、中、上 | 21、18、46 |

⬆連続ヒットする3段蹴り。相手を吹き飛ばす能力も高い

**センゲキ**
⇨B



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 上 | 27 |

⬆距離を詰めるのに重宝。⇨B後、Aで中段、Bで下段へと連繋する

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| テンソウジン | ⬀or⬂走り中A | 下 | ― |
| キョウシチュウ | ⇨KK | 上、中 | 2発目ディレイ可能 |
| ソクトウシュウ | ⇦K | 上 | ― |
| ジュウソウレンフウセン | AAB | 上、上、中 | ― |
| シコウセン | ⇦⇦B | 中 | ⇨入力でインパクト |
| センライレンブジン | ⬁or⬃走り中B | 中、中、中 | ― |
| キョクテンザン | ⬁B | 中 | ― |
| トウリツシュウ | 立ち中K | 中 | ― |
| ゴウレツジン | ⬀B | 中 | ― |

## これで戦え！ 各構えの基本を覚えこむ

中距離での判定に優れた技を多く持つファンだが、実際は近距離戦での組み立てが最も大きなダメージ源となる。その際頼りになるのが⬁AA。下、上の連繋技で、1発目がヒットした場合、2発目も連続ヒット（カウンターなら⬁AABが全て繋がる）。2発目ヒット後は密着状態になりやすいため、そのまま投げと⬁Bの2択に持ち込むことができるのだ。⬁AAヒット後にさらに⬁AAを繰り返すなどで、バリエーションを増やして相手を翻弄せよ。ただし、⬁AAは射程距離が短いので、十分に距離を詰めてから出そう。

**⬁AAからの分岐**

| | | |
|---|---|---|
| ⬁AA | → 投げ | （2択） |
| | → ⬁B | （2択） |
| | → ⬁AA | （インパクト対策） |


➡⬁AAの射程距離内での戦い！


➡ヒット後は密着状態のため、投げに

## もっと深く！ 蹴り技を使え！

多彩な蹴り技もファンの持ち味。中間距離では⇨➡KKK（ガードされてもA+B+Kのソウルチャージでキャンセル可能）が高威力で頼りになり、接近戦では⇦K、⇨KKが有効。⇦Kは出が速く、相手の連繋に割り込みやすい。ヒット後は⬁AAの連繋技に繋げていこう。また、⇨KKは2発目をディレイ可能。2発目がカウンターヒットすると、相手は崩れ状態になり、投げや⬁Bを決めることができる。ディレイを警戒する相手には1発で止めて⬁AAに繋ぐべし。

その他、ダウン攻撃として便利なのが⇩B+K。⬀or⬂走り中Aからは連続ヒットし、投げ（A+G、B+Gどちらも）の後にも繋ぎやすい。相手がダウンしたら、⇩B+Kと⬁AAで起き攻めを！


➡Kの2発目カウンターヒット確認後はすぐに追加攻撃

## コイツを決めろ！ 確定ダメージは意外に少なく…

空中コンボがわりと貧弱なファン。⬁Bを追い討ちとして使うぐらいしかないため、ダメージ量は比較的少ないものがほとんど。が、⇧or⇩走り中Bや⬁Bはファンの主力技なので、浮いた後はキッチリダメージを与えておこう。また、地上コンボは比較的充実。⬀or⬂走り中Aや⇩A+Kといった下段技からコンボに繋げられるぞ。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⬁B～⬁B | 69 | ― |
| ⇧or⇩走り中B～⬁B | 60 | ― |
| ⇩A+K～⬀B | 76 | ― |
| ⇩A+K～⇨A+B | 80 | ダウン状況次第で繋がらない |

**⬋or⬉走り中A～➡A+B**



⬀or⬂走り中A後の選択は豊富。ダメージ量なら⇨A+B、安定なら⬁Bで追加攻撃。どちらも入力は簡単で、ヒット確認後にボタン連打でOKである。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⬀or⬂走り中A～⬀B | 74 | ― |
| ⬀or⬂走り中A～⇨A+B | 75 | ダウン状況次第で繋がらない |
| ⬀or⬂走り中A～⇩B+K | 64 | ― |
| ⬁B～⇨B～⇨B～⇨BB | 105 | 空中制御で回避可能 |




## 近距離戦の鬼、ここにあり！

# YOSHIMITU
## ― 吉　光 ―

トリッキーな技が注目されがちな吉光だが、彼の真価は接近戦でのラッシュ能力にこそある。怒濤の近接戦闘で相手を叩きのめせ！

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 A | スピード B |
| 遠距離 C | リングアウト C |
| 総合攻撃力 A | 使いやすさC |

## この技を使え！ 吉光と言えばオニアザミだが…？

優れた中段、下段技が豊富に揃っているが、A、⇨A、⇩Aといった牽制系横斬りの充実ぶりにも注目。ちなみに業務用で猛威を奮ったオニアザミは弱体化。より新しい攻めパターンが求められるぞ。

**ニンポウマンジソウ**
**しゃがみ中⬀KKKKK**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下、下、下、下、下 | 20、10、10、10、10 |

⬆3発目まで連続ヒットする下段技。1～4発目で技を止めると吉光はしゃがみ状態を持続する

**ホウセンカ**
**⬁or⬂走り中BA**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中、上 | 23、22 |

⬆素早い中、上段攻撃。相手の8WAY、しゃがみを潰しやすく、接近戦に持ち込むのに最適な攻撃手段

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザクロ | ⬁B | 中 | ― |
| ハジキワリ | ⇦KB | 中、中 | 2発目ホールド可能 |
| マイヒメ | ⇨K | 上 | ― |
| ニンポウマンジギク | ⬀AAAAA | 中×5 | 5発目を出すと行動不能に |
| ジライバ | A+B | 下 | 地雷刃構えへ移行 |
| ジライテンリン | 地雷刃中A | 下 | ― |
| ツユバライ | しゃがみ中⬁K | 下 | ― |
| ニンポウヤグラオトシ | ⇩⬀⇦A+B | 投げ | ― |

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| スダレグルマ | ⇧A+B | 中 | ― |
| ヨシミツブレイドウ | A+K | インパクト | ― |
| クサナギヒクウシュウケン | ⇨⇨B+KA+B⇩ | 中、上、ガード不能 | ― |
| クサナギコクウシュウケン | ⇨⇨B+KA+B⇧ | 中、上、ガード不能 | ― |
| マンジチザクラ | ⇩A+KAAAA | ガード不能×5 | ― |
| ゴク・マンジグルマ | ⬃B+KB | 中、中 | 2発目をディレイ可能 |
| ジライバシリ | 地雷刃中A+B | 下、下、下 | ― |
| ジライテンリン | 地雷刃中A | 下 | ― |
| キキョウカゲロウ | ⬁or⬃走り中BB+K | 中、中 | ― |

## これで戦え！ しゃがみからの攻撃を決める

⇩Aからの二択が吉光の最も重要なダメージ源。⇩Aでしゃがみ状態を作り、⬀KKK（下段×3）と⇦KB（中段×2。立ち中B、立ち中Kで代用可能）の2択を迫ろう。⇩A後に暴れてくる相手には、⇨B+KKKKでカウンター大ダメージを狙うのも有効である。

いったん⇩Aの射程距離に入ってしまえば、吉光のペースに持ち込むのはたやすい。しかし、その際問題になるのが、いかに接近するか。ここで便利なのが⬀or⬂走り中BA。相手の8WAYに強く、ガードされても五分の状況。この技で距離を詰めて⇩Aに派生させよう。その他、⇨A、⇨➡A、AAといった技も距離を詰めるのに役立つ。この辺りの接近方法はミツルギ同様な感じでOK。これらの横斬り系牽制攻撃の使い方が吉光戦術の要になってくるぞ。

**しゃがみからの選択肢**

- ⬁K
- ⬀KKK
- 投げ
- 立ち中A
- 立ち中B
- ⇦KB



⬆⇩Aは攻撃の基点。ここから分岐を

## もっと深く！ さらなる攻撃バリエーション

地味な技ほど使い勝手のいい吉光だが、A+Bや⬀AAAAAといったトリッキーな技にも使い道はある。吉光との近距離戦を嫌って距離をとる相手には、⇩B+Kで体力回復、⇩⬁⇨Bでの奇襲が有効。また、⇦AAAAA、⬀AAAAAといった回転系の技も距離を詰めるのに役立つぞ。特に⬀AAAAAはしゃがみ状態に移行するため、⬀KKKに繋げやすい。⇦AAAAA、⬀AAAAA後は基本的には⇩Aに繋げるべきだが、いきなりの⇩⬀⇦A+Bで大ダメージを狙うという手段もある。何度か⇩Aを見せて、相手にガードを固めさせた後ならば、特に有効な選択肢になってくるだろう。

ただし、回転系の技を5発出し切ると、吉光は行動不能に…。



⬆ぐるぐる回って2択。ただし回しすぎると、行動不能…

## コイツを決めろ！ 締めはやはり➡K

浮かせ技からの追撃は⇨Kが安定&なかなかのダメージ。⬁or⬃走り中B、⬁Bから確実に決めることができる。⇦KBを空中コンボに使えば、⇨Kよりもダメージ量は増えるが、安定しない。

| コンボ | ダメージ | 備　考 |
|---|---|---|
| ⬁B～⇨K | 78 | ― |
| ⬁or⬃走り中B～⇨K | 72 | ― |
| ⬁B～⇦KB | 85 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⬁or⬃走り中～⇦KB | 80 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⬀K～⇩A+K | 126 | 吉光にも自爆ダメージアリ |
| ⬀K～⇨K | 87 | ― |

**⬉B～➡K**



とにかく簡単な吉光の空中コンボ。浮いた後は⇨K入力のみでOKだ。連打すると、⇨KKとなってしまうので、硬直が切れるのを待って目押しぎみに。

| コンボ | ダメージ | 備　考 |
|---|---|---|
| しゃがみ中⬁K～しゃがみ中⬀B | 35 | ― |
| ⇨B+KBBB～⇨A+B | 75 | 3発目ヒット時のみ繋がる |
| ⇧or⇩走り中B～⇩K | 44 | ― |
| 地雷刃中K～⇨K | 83 | ― |

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE




# トータルバランス良し！驚異のラッシュ能力！

# LIZARDMAN
## ―リザードマン―

ソフィーティアをベースに、強力な中段、下段技を追加。あらゆる面に秀でており、全キャラ中屈指の戦闘力を持つキャラだ。

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 A | スピード B |
| 遠距離 B | リングアウト A |
| 総合攻撃力 B | 使いやすさ A |

## この技を使え！ 高威力の技こそ少ないが…

リザードマンの主力兵器となるのが⇘Aと⇙K。いずれも強力な中、下段技で、この技とBB、Aなどの牽制技だけでも十分戦えるほど。あとは大ダメージに繋がるコンボ始動技やリングアウトを狙える技を覚えてガンガン使っていこう。リザードマンの技はどれもリスクが少ないものばかりなので、反撃を恐れずに戦っていけるぞ。

**メゼシキシンカースピンキック**
⇙K



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下 | 28 |

⬆スピードのある下段技。ヒット後はダウンを奪える。起き攻めや近距離での攻めに重宝する

**グリットドラフト**
⇘A



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 34 |

⬆判定、スピード、硬直と、あらゆる面に優れる。ダウンは奪えないが、ヒット後も攻めやすい

| その他便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| メゼシキグリットブラスト | ⇩⇘⇨B | 中 | ー |
| カミラシキグリットテンペスト | ⇩⇘⇨AA | 中、下 | ー |
| トゥルヌシキギャザリングブレード | ⇦AB | 中、中 | 1発目ホールド可能 |
| トゥルヌシキギャザリンリフレイン | ⇦AAA | 中、下、上 | 1発目ホールド可能 |
| レンドストライク | BB | 中、中 | ー |
| カミラフクゴウシキロンバーサマー | 立ち中KKK | 中×5 | カウンターで全段ヒット |
| メゼシキアイギスニミスター | ⇨➡A+BAB | 中、上、中 | カウンターで全段ヒット |
| カミラシキサミットカーレント | ⇙or⇘走り中AA | 下、中 | 2発目ホールド可能 |
| メゼシキカノンアイギス | ⇘or⇙走り中B | 中 | ー |
| ライト(レフト)アイギススイング | ⇧or⇩走り中A | 上 | ー |
| メゼシキリープティルランブル | ⇩⇙⇦B+K | 投げ | ー |

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| メゼシキデッドマッシャー | ⇨⇨KB | 中 | ー |
| クイックサンドリベンジャー | ⇦B+K | 中 | 最後にGでダウン状態に |
| ファランクス | G⇨ | 特殊移動 | ー |
| グリットフライヤー | ⇘or⇙走り中A | 中 | ー |

## これで戦え！ ➡⇨Aで斬り込め！

⇘A（この場合は⇨➡A入力の方がいい）で斬り込んでからのラッシュがリザードマンの基本戦法。ヒット時はさらに⇘AかBBの中段技と、⇙Kの下段技で2択を迫る。ガードされた場合も、若干不利な状況だが、強引にBB、⇙K、あるいはインパクトといった選択肢が有効だ。また、タキや吉光といった接近戦に優れた相手に技を潰される場合は、⇨A、⇩Aで刻むことも重要。いずれの攻撃も、ヒット後は⇘A、⇙Kの2択に持ち込むことができる。ちなみに⇙Kでダウンを奪った後は、⇙Bで追加ダメージを与え、さらに⇙K、⇘Bで起き攻めしていくこと。

**⇘Aからの選択肢**

| | | |
|---|---|---|
| ⇘A | ⇨➡B | (2択) |
| | ⇙K | (2択) |
| | ⇨➡A | (距離が空いたら) |
| | BB | (暴れる相手に) |



⬅ヒット、ガードに関係なく次の攻めに



➡暴れる相手にはBBによるカウンター

## もっと深く！ ソフィーティアと同じ攻め方も可能

⇘Aからの攻めが強力だが、それ以外の攻めパターンも優秀だ。⇙or⇘走り中Aから⇩⇙⇦B+G（先行入力ぎみでOK）と⇘Bの2択や、⇨➡B+KBAを2～3発目にディレイ、途中止めをかける、⇩⇘⇨の特殊移動で接近し、投げと⇩⇘⇨Bの2択など、いずれもソフィーティアで可能だった戦法があげられる。さらに、リングアウト能力も高く、⇩⇘⇨B、⇨➡B（⇦B+KGに繋げる）、⇧or⇩走り中B、⇨⇨Ⓚは正面方向、A+G、⇙or⇘走り中Bは背後方向へとリングアウトさせやすい。従来のラッシュ能力とあわせて、リングアウトも狙っていこう。



⬅⇩⇘⇨Bでの頭突きで場外に吹き飛ばせ！

## コイツを決めろ！ 頭突きでリングアウトを狙う

浮かしてからのコンボはバリエーション豊富。その中でも特に目を引くのが、⇨➡B～⇦B+KG。威力こそ低いが、その吹き飛ばし能力は驚異的。相手を正面方向に大きく吹き飛ばすので、リングアウトさせやすいのだ。また、ソフィーティアでも可能だった⇘or⇙走り中B～B～のコンボは、最後が⇙Kなので決めやすい。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇨➡B～⇦B+KG | 54 | 自分がリングアウトすることも |
| ⇨➡B～⇘⇘B+K | 77 | ー |
| ⇘B～⇘B | 43 | ー |
| ⇙K～⇙B | 42 | ー |

**➡⇨B ～⬅B+KG**



相手を吹き飛ばす距離は、全キャラ全コンボ中でも最高。ただし、リング際だとリザードマン自身が場外へ飛び出てしまう。また、威力自体も低い。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇘or⇙走り中B～B～⇦Ⓐ～⇙K | 95 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⇨➡B+KAB～B～⇦Ⓐ～⇙K | 127 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⇘or⇙走り中B～⇨B～⇙K | 77 | ー |
| ⇨➡B+KAB～⇨B～⇙K | 109 | ー |




# ナイトメアとの差別化は…？
# SIEGFRIED
## —ジークフリート—

ナイトメアとほぼ同性能なジークフリート。若干の判定差こそあるが、ナイトメアと同じ戦い方で十分なキャラである。

| — 能力判定 — | |
|---|---|
| 近距離 A | スピード B |
| 遠距離 C | リングアウト C |
| 総合攻撃力 A | 使いやすさ A |

## この技を使え！ 優れたリーチ＆パワー

ジークフリートのオリジナル技は、A+B、A+BAの2つ。はっきり言って、無理に使う必要はない。役に立つ技はナイトメアと同様、⇗Aや⇖Aといったリーチ、パワーに優れた技の数々。ナイトメア使いのプレイヤーならば、改めて覚えることは少ないだろう。

### シャドウスライサー
⇗A



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下 | 44 |

⇧リーチのある下段攻撃。中間距離で積極的に出していこう。ホールドすれば威力が上がり、ガードされてもジークフリートが先に動ける

### アーメットクラッシャー
⇖A



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 28 |

⇧素早い中段攻撃。比較的リーチがあり、中間距離での主力兵器になる。また、リングアウト能力が高く、相手を右側へと吹き飛ばす

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ルークスプリッター | ⇨➡B | 中 | ー |
| スカイスプリッター | ⇖B | 中 | ホールドで構えへ移行 |
| バスターグラウンダー | B⇩A | 中、下 | 2発目ホールド可能 |
| ダブルヘッドバット | ⇦BB | 中、中 | ー |
| ジェイドクラッカー | ⇨K | 上 | ー |
| ダブルファントムスラッシュ | デキスター中A⇩A | 下、上 | カウンターで全段ヒット |
| テラーストンパー | チーフ中B | 中 | ー |
| テラーニー | チーフ中K | 中 | 構えを維持 |

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダブルスラッシュ | AA | 上、上 | ー |
| ディレイクロス | AA☆B | 上、上、中 | Bをホールドで構えに |
| スピンディレイクロス | A+KAA☆B | 上、上、上、中 | Bをホールドで構えに |
| クイックスピンスラッシュグラウンダー | A+KA⇩A+K | 上、下 | ー |
| クイックスピンダブルグラウンダー | A+KA⇩A+KA | 上、下、下 | ー |
| アクセルキックワインダー | ⇦⇨以外走り中A+K | 下 | ー |
| ジャンピングダークキック | ⇘K | 上 | ー |

## これで戦え！ 中距離での斬り合いに徹する

高い中～遠距離攻撃能力と、脆弱な近距離攻撃能力、両極端な能力を持つジークフリート。当然、相手との距離を離しての戦いが基本となる。その際は、⇗A、⇖Aをメインに使い、相手を近づかせないようにすること。だが、これだけだと攻撃パターンが読まれやすいため、チーフホールド、デキスターホールドも活用。⇖Ⓑ（チーフへ）～Ⓐ（デキスターへ）と、両構えをループさせつつ、チーフホールド中B（ヒット後は⇖Bが入る）、デキスターホールド中A⇩A、などで攻撃していくといい。



⇧接近戦はとにかく避けるように戦おう

なお、相手に密着されて対処できない場合は、⇨K、⇦BBなど、出の早い技で追い返すこと。相手が⇩Aを多用してくるなら、下段を避ける⇙Kも有効である。

**中距離を制する技**
- ⇖B
- ⇖A
- ⇗A
- BBB
- B⇩A
- ⇨B

**近距離技**
- ⇦BB
- ⇦K
- ₐGA
- ⇖KKB
- ⇩K
- ⇨K

## もっと深く！ ガードされても有利な技から2択へ

⇗Ⓐ、B⇦、⇦Aといった技は、いずれも出が遅く、簡単にガードされてしまう技。だが、実はこのガードされた後は、ジークフリートの方が若干先に動くことができるのだ。ここで役に立つのが⇖B。ガード後に反撃してくる相手からカウンターを奪うことが可能で、そのまま空中コンボに繋ぐことができる（ガードされた技、相手が出した技によっては相打ちになってしまうこともあるが…）。相手が⇖Bを警戒してくるようなら、固まる相手を投げてしまうべし。ちなみに、この戦術はナイトメアでも可能である。

**ガードされても有利な技**
- ₐGA
- ⇗Ⓐ
- ⇦A
- B⇦
- B⇩Ⓐ
- A+KA

## コイツを決めろ！ 地上コンボのバリエーション多し

コンボはナイトメアとまったく同じ。あいかわらず空中コンボでの大ダメージはカウンター時以外期待できないが、強力な地上コンボは健在。中でも⇦Aからの投げ（距離が離れたら⇗A）は簡単に大ダメージを与えることができる。この⇦Aは、インパクト後に、最速でインパクト返しを入力してくる相手にヒットさせやすい。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇖Ⓑ～チーフ中B | 84 | カウンター時限定 |
| ⇖Ⓑ～チーフ中B | 74 | ー |
| ⇦A～A+GorB+G | 112 | ダメージはB+Gのもの |
| ⇦A～⇖B | 90 | ー |

⬅A～A+GorB+G



⇦Aヒット後はダッシュで近付き、投げを入力。投げ抜けされたり、距離によっては届かないため、⇖B（浮かないが）、⇗Aで安定させてもいい。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇩⇖⇨Ⓑ～⇖B | 58 | ー |
| チーフ中B～⇖B | 76 | ー |
| ⇨K～⇖A+B | 55 | カウンター時限定 |
| デキスター中Ⓑ～チーフ中B | 83 | カウンター時限定 |

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE




## 強力な打撃技でゴリゴリ力押し！
# ROCK
## ーロックー

アスタロスに強力な打撃技を追加したロック。コマンド投げがパワーダウンしてしまったが、攻撃力はアスタロスに引けを取らない。

| ー能力判定ー | |
|---|---|
| 近距離 B | スピード C |
| 遠距離 A | リングアウト A |
| 総合攻撃力 A | 使いやすさ A |

### この技を使え！ アスタロスを越えた打撃技の数々

⇨K、⇩A+K、⇦A+B、⇦Bといった中段、下段技はかなり高性能。これらの技がアスタロスとは違った、ロック独自の戦法を生み出してくれるだろう。コマンド投げが若干難しくなってはいるが、正確に入力できれば、アスタロス同様の脅威となりえる技だ。

**ホリゾンタルスィーブキック**
**⇩A+K**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下 | 26 |

⇧ダウンを奪える下段攻撃。出が早くヒットさせやすい。ヒット後は接近状態なので起き攻めするべし

**タイダルウェーブ**
**⇦A+B**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 21 |

⇧素早い中段攻撃で、ダウンを奪うことができる。ヒット後は⇦Bかダウン投げを繋げることが可能

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ハンティングブレイカーウェイブ | ⇧or⇩走り中B | 中 | ー |
| ロックニー | ⇨K | 上 | カウンター時相手ダウン |
| ホリゾンタルクリープキック | ⇙K | 下 | ー |
| ベアファング | ⇦B | 中 | カウンター時相手ダウン |
| サイクロンアクス | ⇙A | 下 | カウンター時相手ダウン |
| ストームガスト | A+B | 中 | 根元ヒットで威力ダウン |
| ハイパーダイナマイトスラム | ⇩A+G | ダウン投げ | ⇩B+Gでも可 |
| スラムヴォルテクス | ⇩⇙⇦B+G | 投げ | ー |

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ロックアサルト | B⇙or⇩or⇖or⇦B | 中、中 | ー |
| ロッククラッシャー | B⇙or⇩or⇖or⇦BB | 中、中、中 | 3発目ディレイ可能 |
| ミドルヴォルテクス | ⇖K🅐 | 中、中 | 1発目ディレイ可能 |
| ホリザンタルスィーブキック | ⇩A+K | 下 | ー |
| キャノンクラッチ | A+GorB+GAorB | 上、投げ | ー |
| スタンプクラッチ | A+GorB+G⇩Aor⇩B | 上、下段投げ | ー |
| ブリーズクラッチ | A⇩⇙⇦B+G | 投げ | ー |
| スパイラルクラッチ | ⇩⇙⇦A⇩⇙⇦B+G | 投げ | ー |

### これで戦え！ 接近戦での殴り合い強し！

強力な遠距離技を多く持つが、やはり基本は接近戦。A、⇩Aで相手を牽制し、動きを止めたら⇩A+K、⇦A+B（ヒット後はダウン投げが入る）の2択に持ち込む。また、⇙Kをヒットさせてから、同様の2択に持ち込むのも有効。これらの連繋で、相手が固まる、あるいはインパクトを多用するようになったら、⇩⇙⇦B+G（インパクト不可の性質を持つ）からのコンボで大ダメージを狙うのだ。

ただ、タキやミツルギといった近距離戦に優れたキャラ相手では、接近戦が苦しい場合も多い。その際は、出の早い⇩K、⇦B、⇨K、あるいはインパクトを多用して相手の攻撃を潰していく。



⇨距離を詰めたい場合は⇨➡Kを使う



⇦⇙K後は投げ間合いの状況が多い

**接近戦で使う技**

- ⇦A
- ⇨K
- ⇙K
- ⇦A+B
- ⇩A+K
- 各種投げ

### もっと深く！ 場外へサヨウナラ

ロックのリングアウト性能はアスタロス以上。特にリング際での⇨⇨K、A+Gの2択は効果的である。さらに⇩⇙⇦B+Gからは⇨➡Kで正面方向、⇧A+Bで左方向、⇩A+Bで右方向へと吹き飛ばすことができる。相手をリング際に追い込んだら、積極的に狙っていこう。ちなみに、背後方向へのリングアウトは左側面からの投げのみ。狙うのは難しいが、捌きインパクト成功時がチャンスだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 正面 | ・A+G・⇨➡K・⇖B<br>・⇩⇙⇦B+G〜⇨⇨K | 右方向 | ・⇩⇙⇦B+G⇧A+B |
| 背面 | ・左側面からA+G(B+G) | 左方向 | ・⇩⇙⇦B+G⇩A+B |

### コイツを決めろ！ さまざまな状況下でのダウン投げ

⇨K（カウンター時）、⇦A+B、⇖K、⇨B+K（カウンター時）など、さまざまな状況からダウン投げを狙うことができる。一応、投げ抜けが可能だが、⇩A+G、⇩B+Gの2択になってるので、気にせずどんどん使っていこう。その他、お手ごろ大ダメージなのが、⇩⇙⇦B+G〜⇧or⇩走り中B。決めるチャンスは多いぞ。

**⬇⬋⬅B+G〜⬆or⬇走り中B**



入力はアスタロスと同様。⇩⇙⇦B+Gで相手が浮いたら、硬直終了を待って⇧or⇩走り中B入力。⇧方向はジャンプBに化けやすいので⇩がオススメ。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇩⇙⇦B+G〜⇧or⇩走り中B | 94 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⇦A+B〜⇩A+Gor⇩B+G | 78 | ー |
| ⇖B〜⇩A+Gor⇩B+G | 92 | ー |
| ⇨K〜⇩A+Gor⇩B+G | 88 | カウンター時限定 |

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇨➡🅑+🅚〜⇩A+Gor⇩B+G | 101 | ー |
| ⇨➡B+K〜⇩A+Gor⇩B+G | 98 | カウンター時限定 |
| ⇖or⇩走り中🅚〜⇧or⇩走り中B | 125 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⇨走り中K〜⇦B | 58 | ー |




# 中段、下段性能高し！ 強化版キリク!?

# SEUNG・MINA
## ―ソン・ミナ―

キリクをベースに、強力な中、下段技を追加。バランスのとれた、スキの少ないキャラで、使いやすいキャラになっているぞ。

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 B | スピード A |
| 遠距離 B | リングアウト C |
| 総合攻撃力 B | 使いやすさ A |

## この技を使え！ ソン・ミナにあってキリクにない技

攻撃の主力となる⇘B、⇙KK。特に⇘Bは全キャラ中でも最速クラスの技で、相手の攻撃を簡単に潰すことができる優れものだ。この2つの技でいかに2択を迫るかが、ポイントになる。それ以外の攻めはキリクと同様のスタイルで戦っていけばいい。

**ヨウゲキ**　⇘B



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 33 |

⇧出の早さはトップクラス。不利な状況でも強引に使っていける。ヒット後は空中コンボに繋げる

**カツメンショウシュウ**　⇙KK



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下、中 | 23、28 |

⇧1発目がヒットすれば2発目も連続ヒット。意外にリーチがあり、やや離れた位置からでも使っていける

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| エンソウゲキ | ⇩A | 下 | ― |
| ガンショウゲキ | ⇨➡B | 中 | カウンター時相手ダウン |
| カイテンチョウゲキシュウ | ⇨➡KKK | 中、中、上 | ― |
| クンシキホウポウギ | ⇙A+B | 下、打撃投げ | ― |
| レンジンレツソウセン | ⇨A+B | 中×5 | カウンター時全段ヒット |
| センガレンセンゲキ | ⇨BA | 中、下 | ― |
| シンソウゲキ | ⇩A+K | 下 | ― |
| エンブトウシュウ | A+K | 中 | ― |
| シンショウヘイゲキ | ⇦KB | 中、中 | 1発目にインパクト判定あり |
| テンシシンゲキ | ⇨⇨A | 上、上 | ― |
| クツヘイセンゲキ | ⇦B+K | 下 | ― |

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| クンシキシュウセンギ | ⇩AA+B | 下、中、中、中 | ― |
| シッヘイベキ | ⇘AA | 中 | ディレイ可能 |
| センガゲキ | ⇨B⇩ | 下 | ― |
| クウガ | Ⓑ⇘K | 下 | ― |
| ラセンジン | ⇙B+K | 中、中、中 | Gでキャンセル可能 |

## これで戦え！ 中距離が主戦場

リーチに優れた技の多い、ソン・ミナ。そのため、主戦場は中～遠距離が基本となる。この際、役立つのが⇩A（ヒット後は投げと⇘Bで2択）、⇙KKといった下段技や、⇘B、⇨➡KKKといった中段技。これらの技をチクチク出していくだけで十分戦っていくことができる。これらの技のうち⇩A、⇙KKは上段攻撃を避ける性質を持ち、⇘Bは非常に素早い攻撃速度を持つ。どの距離、どんな状態で出しても役に立つハズだ。距離を詰められた場合だと、⇦KBが有効。発生がやや遅いが、1発目にインパクト判定があり、2発目はディレイ可能。ガードされても反撃はされにくい。



⇧Aからの連撃はキリク同様に便利



⇧ある程度距離を放して戦おう

## もっと深く！ 接近戦を制する！

相手に接近された場合でも、やはり有効なのが⇘B。ミツルギや吉光の⇩Aにも匹敵する攻撃速度のため、この技を連発するだけでも、素人相手には十分戦える。さらに⇦A（逃げながらの下段攻撃）、⇩A、⇦KBといった技を組み込めば不足なく戦うことができるだろう。この他にも⇦B+K（いったん体を引いてから下段攻撃）や⇨BA（中、下段連撃）といった、役立つ技も持っているぞ。

それでも相手の⇩Aに苦しめられるなら、A+Kが有効。相手の下段攻撃（投げも）を避けながらの中段攻撃なので、対⇩Aにはもってこいの技。ただし、出が遅いので、⇩A対策の技と考えよう。

**接近戦専用技**

- ⇘B
- ⇩A
- ⇦KB
- ⇦B+K
- ⇨BA
- A+K



⇧A+Kは下段攻撃を読んだときに

## コイツを決めろ！ コンボの締めは➡KBor⬊B

主力兵器となる⇘Bが浮かせ技のため、空中コンボを決めるチャンスは多い。最高ダメージを奪えるのは、キリク同様に⇨KBだが、⇘Bを空中コンボに使ってもダメージ量にそんなに差はない。入力に自信がないなら、⇘B～⇘Bのお手ごろコンボで安定しておこう。もしくは→K+Bでも代用可能だ（⇨KB入力の暴発でも出るが）。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇘B～⇩B | 59 | ― |
| ⇘B～⇨B+K | 65 | ― |
| ⇘B～⇨KB | 67 | ― |
| ⇦A+BB～⇘B | 94 | ― |

**⬊B～➡KB**



コマンド入力が結構シビアな⇨KB。浮きを確認したらしっかり入力するべし。⇨B+Kが暴発しやすいので、スライド入力を正確に行うようにしよう。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| 立ち中K～⇨➡B | 46 | ― |
| ⇨➡B～⇨➡B | 45 | カウンター時限定 |
| 立ち中B～⇘B | 56 | ― |
| ⇙or⇘走り中B～⇘B | 60 | ― |




# 攻防にスキ無し！高攻撃力で押し込め!!

# SERVANTES

## ―セルバンテス―

DC版オリジナルキャラであるセルバンテスは、高い攻撃力と優れた二択性能を持つ強力キャラ。使いこなして暴れ回れ！

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 B | スピード B |
| 遠距離 A | リングアウト A |
| 総合攻撃力 A | 使いやすさ B |

## この技を使え！ 中段、下段技に高性能多し

中段、下段、接近用、遠距離用と、いずれもスキのない技ばかり。その中でも、主力になるのは大ダメージに繋がる⇖Bだ。2択、起き攻め、近～中距離と、あらゆる状況で役に立つ技である。

### キャノンボールリフレクター

⇖B



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 35 |

⇧ヒットさせれば大ダメージコンボに繋げられる浮かせ技。攻撃の主力として積極的に使っていこう

### シザースウェイブ

⇖A



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中 | 10、10 |

⇧素早い中段攻撃。接近戦での牽制技として最適。カウンター時は相手がダウンし、コンボに繋げられる

### アンカーワールプール

⇗A+K



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下 | 30 |

⇧ダウンを奪える下段攻撃。しゃがみ状態からでも出せるため、⇩Aからも簡単に繋げることができるぞ

### パイルラングス

⇦⬅A



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中（打撃投げ） | 30 |

⇧避け性能のある中段攻撃。リーチこそ短めだが、ガードされても五分の状況。接近戦でどんどん使おう

| その他の便利技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ワイルドストーム | BBB | 中、中、中 | カウンター時全段ヒット |
| ジオ・ダ・レイ | ⇩⇗⇦B | 中 | ― |
| キラーエックス | ⇩A+B | 中 | カウンター時相手ダウン |
| パイレーツクロス | ₐB | 上、中 | ― |
| パイルラングス | ⇨➡B | 中、打撃投げ | ― |
| ドレッドウェイブ | ⇗A | 下 | ホールド可能 |
| ストームジェネレイト | B⇩ | 中、打撃投げ | カウンター時のみ投げに |
| ゼイルノーチラス | ⇨BB | 中、中 | カウンター時全段ヒット |

## これで戦え！ 中距離の間合いを常に維持

2択の要、そして攻撃の主力になるのが⇖Bと⇗A+K。この技がとどく距離で戦うのがセルバンテスの基本戦法だ。ₐB、⇖A、⇨Aといった技で相手を牽制し、動きが止まった相手に⇖B、⇗A+Kの二択を決めるべし。タキや吉光といった素早い動きを得意とする相手には、⇩Aで牽制し、しゃがみ状態からA+K（しゃがみ状態からでも出せる）、しゃがみ中A+B（立ち中Bでも代用可）の2択を迫るべし。

他にも近距離用の技として使えるのが、⇦A、⇖A。いずれも出が早く、カウンターヒット時の特殊効果（⇦Aは崩れ、⇖Aはダウン）があるため使いやすい。また、避け攻撃の豊富さもセルバンテスの魅力。⇦⬅A、⇦⬅B、⇦A+Bと、いずれも上段、中段攻撃を避けつつ攻撃が可能となる。相手のラッシュに辟易した場合や、反撃されそうな状態に、置いておく感じで使えば有効である。

### 接近戦で困ったら…

- ⇖A
- ⇦⬅A
- ⇦A
- ⇩A



⇦主力兵器の⇖Bが届く距離で戦っていこう



⇨接近戦では⇩Aからの攻撃を使っていこう

## もっと深く！ 独自の大技を使う！

セルバンテスの技の中で、特に目を引くのが⇩⇗⇦B、⇦B+Kの2つだろう。いずれも派手な中段技でダメージもデカいが、攻撃発生の遅さが欠点。どちらも、遠距離間合いから奇襲的に出すか、インパクト後のインパクト返し対策に使うしかない。

が、⇦B+Kは⇦⬅Aや⇨BBなど、ガードされた後に距離が離れる技の後に置いておけば、反撃にきた相手を潰せる場合も多い。また、⇩⇗⇦Bは何度か見せておいて、ガードを誘わせてから⇩⇗⇦⇨～投げ。といったフェイントを仕掛ける使い方もある。

## コイツを決めろ！ B⬇で締めて大ダメージ！

通常技としては使いにくいB⇩だが、空中コンボには最適。セルバンテスの主力兵器である⇖Bから確定でヒットさせることができるので、活躍する機会は多いだろう。空中コンボといえば⇖Bだが、下段始動の⇖ₐB～A+Bはヒットさせやすくて便利。立ちガードの固い相手には、こちらを積極的に狙っていこう！

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇖B～B⇩ | 81 | ― |
| ⇖B～⇨B+K～⇖B | 89 | ヒット状況次第で繋がらない |
| ⇖B～⇩Ⓐ+Ⓑ | 89 | カウンター時限定 |
| ⇩⇗⇦B～B⇩ | 116 | ヒット状況次第で繋がらない |

### ⬉B～B⬇



ノーマルヒットでも相手の浮きが高めなので、入力は簡単。セルバンテスの硬直が解けたら、B⇩と入力するだけだ。カウンターヒット時は別コンボで。

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ⇖ₐB～A+B | 58 | ― |
| B+G～⇖B | 76 | ― |
| ⇖A～⇩A+B | 65 | カウンター時限定 |
| ⇩A+B～しゃがみ中A+K | 58 | カウンター時限定 |




## 全キャラを使いこなせれば最強！…のハズ

# EDGEMASTER
## ―エッジマスター―

毎ラウンド、違うキャラの技を使うエッジマスター。一応、オリジナル技を持ってはいるが、戦法はそれぞれのキャラのもので十分。

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 ? | スピード ? |
| 遠距離 ? | リングアウト ? |
| 総合攻撃力 ? | 使いやすさ ? |

### この技を使え！ 固有技は1つのみ

エッジマスターの固有技は実は1つしかない。キリクかソン・ミナのスタイルのとき、⇧or⇩走り中AAAで出る下、下、下の連撃技である。コマンド入力のタイミングは実にシビアなので、練習は必須（A連打でも一応出るが）。ただ、実戦では使いにくいかも…。

**ゲンブ**

**⇧or⇩走り中AAA**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 下、下、下 | 20、10、10 |

⇧2発目ヒット後は3発目連続ヒット

#### 同じ技でも威力が高い！

⇧or⇩走り中AAA以外には独自の固有技を持たないエッジマスターだが、実は同じ技でも、通常キャラよりも威力が上がっているのだ。例えば、タキの⇨➡Bは50ダメージだが、エッジマスターが使えば53ダメージ。10%にも満たない攻撃力アップだが、高攻撃力技をヒットさせたときはバカにできない差になるぞ。なお、これはインフェルノにも言える特徴だ。



⇨微妙に高い攻撃力。あくまで微量だが

### これで戦え！ 選択キャラは完全ランダム

毎ラウンドごとに格闘スタイルが変化していくが、その際、選択される格闘スタイルはまったくのランダム（前ラウンドに使った格闘スタイルが連続して選択されることはない）。そのため、必勝法というものは存在しない。ただし、投げ、ヒット判定はエッジマスターのものになるため、「投げ間合いの狭いアスタロス」「手が短くて、⇨Kの射程が短いナイトメア」といった微妙な差が出てくる。




⇦見間違いやすい例。紋章部分に注目




⇦見間違いやすい例2。柄の部分に注目



⇧全キャラを使いこなせることで初めて真価を発揮するキャラだ




## 固有技を使えばさらに戦力アップ！

# INFERNO
## ―インフェルノ―

エッジマスター同様、ラウンドごとに戦闘スタイルが変化。これに強力なインフェルノオリジナル技を加えて戦っていこう。

| ―能力判定― | |
|---|---|
| 近距離 ? | スピード ? |
| 遠距離 ? | リングアウト ? |
| 総合攻撃力 ? | 使いやすさ ? |

### この技を使え！ 意外に固有数が多いか…？

インフェルノオリジナル技は全部で5つ。いずれもジャンプを伴った攻撃なので、リング際で使う場合、自分がリングアウトしてしまうことも多い。使用するなら、リング中央付近で使うこと。

**ロイ・ド・アンゴリモス**

**B⇧**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 投げ | 75 |

⇧打撃投げ判定。外した場合、自分からリング外に飛び出してしまうこともあるので、要注意

**ロイ・ド・エフェイⅠ**

**K⇧**



| 判定 | ダメージ |
|---|---|
| 中、中、中、中、中 | 20、10、10、10、10 |

⇧連続ヒットする技だが、ヒット状態によっては連続にならない。また、自分からリングアウトしやすい

| DC版オリジナル技 | コマンド | 判定 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ロイ・ド・エフェイⅡ | K⇧G | 中 | 空中制御可能 |
| ロイ・ド・エフェイⅢ | K⇧B | 中×5 | 空中制御可能 |
| ロイ・ド・エフェイⅣ | K⇧BG | 中 | 空中制御可能 |

### コイツを決めろ！ B⬆に繋げて大ダメージ！

強力な打撃投げであるB⇧。単発で使ってもヒットさせにくいが、空中コンボとして使えば、確定ヒットさせることも不可能ではない。下表はそれらB⇧に繋げられる浮かし技一覧。どれも大ダメージなので、積極的に狙っていこう。



⇦浮きの高い技ならたいてい繋がるぞ

| コンボ | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|
| ₖBK～B | 126 | マキシモーション時 |
| 立ち中A+B～B⇧ | 120 | ミツルギモーション時。カウンター時限定 |
| ⇨➡Ⓚ～B⇧ | 158 | ロック、アスタロスモーション時 |
| しゃがみ中⬁Ⓐ+Ⓑ～B⇧ | 106 | アイヴィーモーション時 |
| ⇦B+K～B⇧ | 92 | タキモーション時 |
| ⬃or⬁走り中B～B～B⇧ | 121 | ソフィーティア、リザードマンモーション時 |
| ⇨➡B～B⇧ | 114 | ソフィーティア、リザードマンモーション時 |
| ⬀K～B⇧ | 125 | 吉光モーション時 |
| 背向け⇨⇨Ⓐ～B⇧ | 101 | ヴォルドモーション時 |

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

# 攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

# 戦場で発生しうるあらゆる事態をくまなく網羅



…とにもう、大口ばっかり叩いてる割には情けないわねぇ、マイク。シミュレーションとは言え…。みなさんのいい反面教師といったところかしら（アニタ談）。

## GUNDAM RISE FROM THE ASHS SIDE STORY 0079

## 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…



**右のような惨状を招かないように（^^;)、具体的な小隊指揮とMS運用の方法論を詳細解説。加えて、敵ユニットへの対処法を個別に記した。**

| DC | 発売中（8月26日）6800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | バンダイ | データセーブ | 6・ブレイデータ |
| 開発元 | ベック | 対応周辺機器等 | ぷるぷるぱっく、VGAボックス |
| ジャンル | 3Dシューティング | 現在の開発状況 | 100% |

### 隊長としての認識 戦況に即した指示を与え、敵に対しては接近戦を挑む

プレイヤーにはまず、1部隊を率いる的確な指示能力が求められる。戦略性の有無により戦局は容易にも困難にもなることを心得ること。そのうえで、攻撃目標へ積極的な攻め、つまり接近戦を仕掛けることが要求される。隊長の仕事はラクではないのだ！

### こまめな僚機への指示が、勝利への最大条件

戦場に到着したら、まずOASISを使ってSP SEARCHを実行。これで戦闘エリア全域の索敵を行うのだ。同時に僚機のFANG2、3へ付近のSEARCHを実行させる。さてSP SEARCH終了の報告を受けたら、マップで敵の位置を確認。こちらの被害を増大させる恐れのある敵（たいていの場合MSだが）を攻撃目標として、FANG2、3にATTACKを命じる。なおSP SEARCHの結果を1度確認すると敵影を見失うので、確認後は続けて同じ命令を下すこと。このあといよいよ最前線へ突入することとなる。

**実戦フローチャート**

1. OASISへSP SEARCH指示
2. FANG2、3へSEARCH指示
3. SP SEARCHの結果を確認
4. FANG2、3へATTACK指示
5. 再びSP SEARCH指示
6. 自機の行動を開始

※基本的に、戦闘全体の流れはこの繰り返しと考えていい

### 接近戦が必要不可欠となる、これだけの根拠

自機のメインウェポンとなる100mmマシンガンは、距離が離れるにつれて威力が減少。さらに、設定された有効射程を越えたところから射撃を試みると、完全に攻撃効果が消滅する（これは60mm頭部バルカンも同じ）。さらに、100mmマシンガンのみでザクⅡを倒そうとした場合、約60発以上の弾を当てる計算となってしまう。下の表でも分かるとおり、大ダメージをすばやく与えるにはビームサーベルを用いた接近戦が必要不可欠となるわけだ。

| ウェポン名 | 有効射程 | 威力/1発あたり | 威力減退最大値 |
|---|---|---|---|
| 100mmマシンガン | 550m | 10 | 2 |
| 60mm頭部バルカン | 300m | 5 | 1 |
| ロケットランチャー | 650m | 50 | − |
| ハンドグレネード | 100~400m | 50 | − |
| ビームサーベル | − | 100 | − |
| 陸戦シールド | − | 10 | − |

**200m以上で威力減退**

威力減退値を持つウェポンの場合、敵との距離が200m以上になると攻撃効果が薄れていく。もちろん、有効射程外からの攻撃は無効。

### 機体選択と武装について

整備士のボブは、それぞれのステージに適した機体と装備を選択してくれる。特別、自分がジムキャノンに乗りたいとでも思わない限り、変更しないほうが賢明。むしろ、彼が選択した機体や装備を考えて、自分の戦い方や僚機への指示を出したほうが効果的な戦いを展開できる。たとえば同じジムでも、陸戦用シールドを装備している場合ならバトルスタイルをSHORTに、ラージシールドやロケットランチャーを装備しているならLONGに、といった方向で戦法を変えるのだ。なお余談だが、陸戦シールド装備の場合は、通常ならダメージゼロの体当たりに攻撃力10を付加することが可能だ。



**見落としやすいテクニック** ●グレネードの飛距離を調節…Aを押し続けることで、画面左側にあるグレネードゲージの数値が大きくなる。これと画面中央に表示された距離カウントを見比べて、一致したときにAを放せば敵を直撃できる。

## [U.C.0079 11.20] Stage 1
## 地上部隊通過に備え、敵防衛網を排除

アリス・スプリングスに進行中の連邦軍第1主力部隊、レッド・ポッサムのルート上に、ジオン防衛部隊の存在が確認された。敵はレッド・ポッサムの通過を阻止するべく、正確無比な対地長距離砲を多数配備している。ホワイト・ディンゴの任務は、レッド・ポッサムの戦闘エリア縦断を支援すること。同隊を構成する車両3部隊分を無事通過させれば、ミッションは成功となる。

### 任務終了の条件は2つ

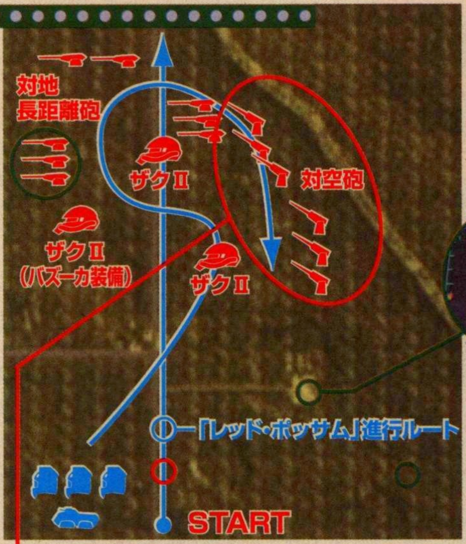

航空機以外の敵ユニットを全滅させれば、その時点で任務終了


レッド・ポッサムの通過を支援（こちらのほうが難しい）

| | |
|---|---|
| 初期配置ユニット | ザクⅡ×3（うち1機はザクバズーカ装備）<br>マゼラアタック×3、ドップ複数<br>対空砲×6、対地長距離砲×8 |
| 増援ユニット | 連邦軍／ジェットコアブースター、TINコッド複数<br>ジオン軍／マゼラアタック×2 |

### 3機のザクⅡを破壊後 対地・対空砲を殲滅

対地長距離砲の破壊が最優先といった感があるが、実際にはこちらにダメージを与えてくるザクⅡから先に片付けてしまったほうがいい。というのも、レッド・ポッサムの戦闘エリア進入までには5分の猶予があるため。また、対地長距離砲はジムには反応しないからだ。ちなみにザクⅡ3機を破壊すると、レッド・ポッサムはすぐに進入を開始する。





⬆ザクⅡさえ破壊すれば、こちらはほとんどダメージを受けずに済む

### 民間組織との接触を成功させる


高台の建造物エリアにたたずむトラックが破壊されなければ、民間組織からの接触要請通信が入る。さらにこのあと建造物が破壊されなければ、民間組織とOASISが接触、有益な情報を入手可能。よってこのあたりでの戦闘は避けたほうが得策だ。

### 対地長距離砲を全滅させると…


OASISから通信が入ったのち、マゼラアタック2機が新たに投入されてしまう。ザクⅡと対空砲を先に破壊しておき、最後に対地長距離砲を破壊すれば、この増援の出現を防ぐことが可能だ。

### 連邦航空機の支援あり


3基で1グループを成している対空砲。2つあるグループのうちいずれかを破壊すると、その直後にアニタから連邦軍の航空部隊到着、支援移行の通信が入る。彼らはドップやマゼラトップなど、上空を高速で飛びまわる敵ユニットの掃討を行ってくれるのだ。

### 「レッド・ポッサム」のエリア進入


戦闘開始後5分、もしくは3機のザクⅡ全滅時に登場。マップ中の距離にして、約1kmおきに1部隊ずつ通過する。ちなみに対空砲からも攻撃は展開されるので注意。

## VS.ザクⅡ[MS-06J]攻撃の傾向と対策

狙撃モードで安全に戦おうとしても、すぐにこちらの存在に気づいて攻撃を仕掛けてくる。即座に移動が可能な通常モードで戦うのは、対MS戦の基本と心得よう。

通常弾の回避は、必ず相手にロックオンした状態で横方向のダッシュを用いる。こうすれば移動しつつ相手へ弾をぶち込める。また接近戦時には、ギリギリダブルロックオンが可能な位置から斬りつけること。ヒートホークよりもリーチの長い利点を生かせる。


複数で追い詰める
⬅FANG2、3と共に攻撃を集中

**●単独の敵を追う場合**

相手が攻撃から逃れようと、ジャンプした際がチャンス。ロックオンしたままダッシュで追撃、そのまま体当たりを実行。そして起きあがり際にビームサーベルで斬りつける。これを繰り返すのだ。


⬅地上でロックオンしておくことが前提


ジャンプ後に体当たり
⬅倒れこんだ状態から、ゆっくりと起きあがったときに攻撃

**●弾を撃たせないために**

バズーカやフットミサイルなど、長距離タイプの装備を持つ機体には、多少のダメージは無視してでも強引に接近戦に持ちこむべし。


特殊装備機には接近戦で
⬆攻撃を封じるのみならず、この手の機体は防御が手薄な場合が多いので、有利な戦いが展開できる

見落としやすいテクニック ●カメラの仰角を正面に…カメラを動かしすぎると、敵を見失うだけでなく移動もままならなくなる。こんなとき、Bを約1秒弱押し続ければ、すぐに正面へ向き直る。これはすばやく索敵する際にも重宝するぞ。

# [U.C.0079 11.25] Stage 2
# トーチカ群の破壊とジオンとの接触

アリス・スプリングスの攻略戦に突入。戦闘開始直後は、レッド・ポッサム侵攻時の障害であるトーチカ群の破壊を実行。その後、否応なしにジオン軍との交渉を行う展開が待ちうけている。敵の要求を呑むか、それとも徹底抗戦を行うかは隊長の判断ひとつだ。

## 第1目標終了後変化する戦況

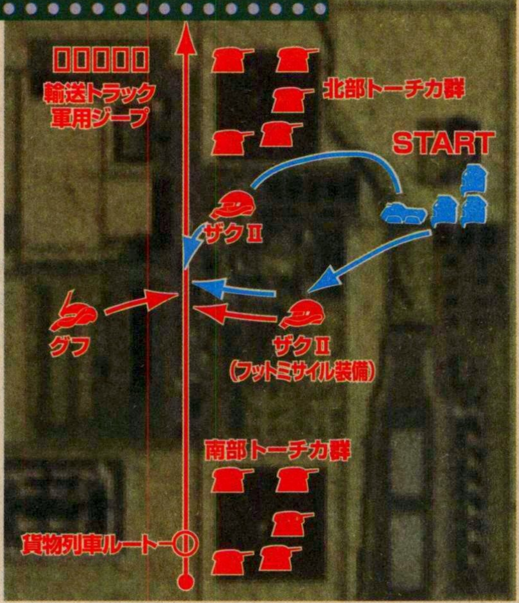


トーチカ群1グループの破壊が最初の課題。連邦軍本隊の侵攻まで、敵の攻撃をひきつけて混乱させるのが目的。

時間経過、もしくは敵ユニットに一定の損傷を与えると、貨物列車が登場して相手側からの交渉が持ちかけられる。

## 作戦開始直後はトーチカ破壊に専念

ここアリス・スプリングスは、ジオン軍の駐屯地であると同時に民間人の居住地帯でもある。よって一般施設、とりわけ貯水タンクの破壊は禁物だ。さて、戦闘開始直後は自動的にOASISがSP SEARCHの状態に移る。この間自機は、単独行動で北部トーチカ群の破壊に専念。またFANG2、3には、バトルスタイルMIDDLEでマップ中央のザクIIを追撃させるといい。その後貨物列車が戦闘エリアへ入ってきたら、ひとまず戦闘は一段落となる。

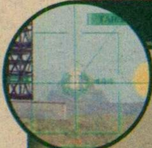





ジオン軍貨物列車の登場により、戦況は予想だにしない方向へと進むことになる

| | |
|---|---|
| 初期配置ユニット | 北部、および南部トーチカ群（各5門ずつ）<br>ザクII×2（うち1機はフットミサイル装備）<br>グフ、輸送トラック×3、軍用ジープ×2 |
| 増援ユニット | 連邦軍／フライマンタ多数<br>ジオン軍／貨物列車（6両編成） |

### 自機単独でトーチカ破壊



トーチカ破壊は北部、南部どちら側からでもかまわないが、南部側よりも先に北部側を叩くのが得策。敵MSと遭遇せずに済むうえ、破壊後は連邦軍航空部隊による支援射撃が発生する特典つき。

### 線路沿いで対MS戦に突入



北部トーチカの壊滅後は、南部トーチカを航空部隊に一任してMS戦に入る。線路の東側にある大きな道路を南下すると、目の前にジムと交戦中のザクIIが出現。このスキをついて接近戦で叩け。

### 貨物列車の進入条件



全部で3つ存在。1つ目は、戦闘開始後8分間が経過すること。2つ目は、北部および南部のトーチカをすべて破壊すること（航空部隊の支援を受けても可）。3つ目は、敵隊長機のグフに一定のダメージを与えること。実質的には3つ目の条件で出現することが多い。

### 僚機はザクII、自機はグフと対戦



上記ザクII破壊後は、FANG2、3にもう1体のザクII追撃を命じ、自機はグフを相手に戦う。線路付近は建造物が立ち並ぶ市街地エリアであるため、2体のMSから集中砲火を受けることなく単独行動が行える（グフとの戦い方は下記参照）。

## VS.グフ[MS-07B]攻撃の傾向と対策

「ザクとは違うのだよ、ザクとは！」というランバ・ラルの名セリフよろしく、ザクIIなど遠く及ばない敏捷性を誇る強敵。距離を取ってしまうとヒートロッドやマシンガン、近距離だとヒートサーベルからの一撃が待っている。マシンガンの連射音が聞こえたら接近の合図なので、すばやく周囲を見回してロックオンすること。その後はヒートロッドを封じるためにダッシュで接近し、ビームサーベルでの一騎討ちに持ちこもう。

長〜中距離を保つな



接近しないと防戦一方の戦いを強いられる

●反撃を防ぐ戦い方

狭い市街地を自在にジャンプして移動するグフ。この後を飛行して追ってしまうと、すでに着地したグフのマシンガンの餌食となる。こちらはあくまで地上を徘徊し、建造物の陰からダッシュしての不意打ちを心がけること。また、ジャンプ後の着地を狙うザクII同様の戦い方も有効だ。いずれの場合も体当たりで相手の体勢を崩せ。

地上で捕捉し続ける



ジャンプした方向に向かって移動し、着地時のスキを攻撃



こちらを捕捉するまえに、ダッシュで激突

体当たり→斬る



相手が起きあがり始めたら、ビームサーベルを一閃

## 戦闘は第2局面に突入 敵の要求を呑むか否か？

列車の到着と時を同じくして、アリス・スプリングスの引き渡しを条件に、ジオン軍の撤退を黙認してほしいとの通信が入る。ただし気になるのは例の列車。積み荷次第では、ここでの撤退黙認が今後の戦局を大きく変化させかねない重大事となる恐れがある。


⬆撤退要求は、グフに搭乗するヴィッシュからもたらされる



⬆マップ上方に位置する、ジオンの軍用車両群



⬅この位置まで、逃走する敵小隊に手を出さなければ撤退黙認成立

### FANG2、3の状態とコマンドを再確認




敵からの通信が終了し、行動可能になったらまっさきに行うべき事柄。このとき、僚機のコマンドはMOVEになっている。あくまで徹底抗戦を望むならATTACKを命じておいたほうがいいし、撤退させるなら敵ユニットから遠ざけるように移動させておいたほうがいい。

### 全5種類の任務終了条件を公開



以下に条件を明記するので、展開がどう変化するかは自分で確かめてほしい。①…攻撃を加えず、完全に撤退を容認した場合。②…攻撃を再開したがグフを取り逃がし、かつ列車未破壊の場合。③…攻撃を再開、グフは取り逃がすが列車破壊は成功の場合。④…通信終了まえに列車を破壊、撤退要求は黙認の場合。⑤…攻撃を再開、グフを撃破しつつ列車は未破壊。⑥…攻撃を再開、グフおよび列車の双方を破壊した場合。

## 徹底抗戦に向けての手ほどき

どうせ徹底抗戦を行うのなら、グフおよび列車の双方を破壊したいところ。時間との勝負とも言える、この戦いに勝利するためのコツを以下に紹介しよう。

**無抵抗のグフに追い討ち**

通信開始時にグフと戦っていれば分かることだが、通信中はグフが攻撃を中止し、自機からの逃走行動へと移行する。このスキを見逃さない手はない。グフへ体当たりを敢行し、起きあがりに斬りつけるという行動を繰り返すのだ。なぜ体当たりが必要かというと、グフの逃走スピードは速いため、こちらが走って斬りつけても空振りに終わることが多いからだ。

⬇通信中、自機から逃げようとするグフ。ここに体当たりして…




⬆起き上がりに斬りつける。かなり悪質な攻め方かもしれない（笑）

ただ、まれに建物と自機にはさまれてグフの身動きが取れなくなることもある。このときは容赦なくガンガン斬りつけられる。

**FANG2、3に列車破壊を指示**

攻撃開始後、自機はほとんどグフへの対応にかかりっきりになってしまうため、列車破壊は彼らに一任しよう。なお、ここまでに敵側のザクⅡ2機を破壊できていれば成功率はグッとアップする。

**イベント前に列車破壊も可能**

こちらは徹底抗戦とはちょっと異なるが、最も容易に列車だけを破壊するチキンな方法。北部トーチカ群を単独破壊してから、FANG2、3に南部トーチカ群破壊を命じる。そして、自機は敵MSの攻撃をガードしつつ線路の中ほどへ移動する。南部トーチカ群が破壊されると列車が進入してくるので、そこを狙って撃破するのだ。


⬅通信中に列車を撃破しておけば…


⬅当然、敵はMSと軍用車のみで撤退することに

## VS地上／航空兵器攻撃の傾向と対策

こちらに与えるダメージは微々たるものでも敵は敵。MSに比べれば恐るるに足らないヤツらだが、効果的な対処法をここに記す。

**●VS.マゼラアタック**

基部のマゼラベースを倒しただけに留めておくと、砲台のマゼラトップが上空を飛びまわってしまう。ただしマゼラベースを破壊した直後には、約3秒間マゼラトップが上昇のためにホバリングするので、ここですかさずロックオンして撃破してしまうといい。



⬅⬇ちなみにベース破壊後は、必ず1度ロックオンが外れる

**●VS.ドップ**

移動速度が極めて速いので、ロックオンしたうえで飛行軌道の先を読み、偏差射撃を行わないとまず落とせない。



⬆ドップの飛行ルートの手前に弾を置く感じで、マシンガンを発射

**●VS.貨物列車**

走行中は一定のスピードで前進。このとき先頭の車両が牽引車となっているので、これを撃破して列車の走行を止めてしまおう。



⬆前進さえ止められれば、あとはじっくりと破壊に専念できる

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## プログラムに行き詰まった人に贈る！体系的なお助けヒント集

# MARIONETTE HANDLER

## マリオネットハンドラー

| DC | 発売中（7月29日） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | 5800円（税別） | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | マイクロネット | データセーブ | 31・プレイデータ |
| 開発元 | マイクロネット | 対応周辺機器等 | VGAボックス |
| ジャンル | その他 | 現在の開発状況 | 100% |

プログラムを組んではみたものの、思うように行動してくれないマリオネット…。本作はしばしばこんな状態に陥りがち。そこで、どこから手をつければ効率的にゲームを進められるのか、筋道を立てて説明していくぞ。

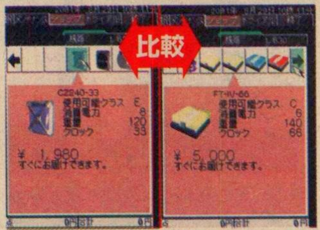


## プログラム作成前に押さえたい、基本的な要素のすべて

目的に合ったプログラムを構築するためには、まずパーツ購入時のコツやルール、メンテナンスといった、基本的な事柄について理解しておこう。

### 優先順位を考えてパーツを購入しよう

どんなに優れたプログラムも優れたパーツがあって初めて威力を発揮する。資金の許す限り性能のいいパーツを購入するべき。そこで重要なのがどの機能を優先するかだ。より効果的なプログラム運用をしたいなら、下に示した順に性能を強化していくことを勧める。




⇧安価なパーツでも効果は大きいぞ

**行動時間　エネルギー切れは絶対に防ぐ**
クラスが低いほど、エネルギー切れで勝敗が決することが多い。また性能の高いパーツほどエネルギー消費が大きい。容量の大きいエネルギーパックをまっさきに購入すること。

**処理速度　プログラム進行は速いが吉**
様々な状況に対応させたプログラムは、おのずとプログラムチップが多くなり進行が遅くなる。すばやく状況に即した行動をさせるためには、性能のいいCPUが不可欠だ。

**行動速度　処理速度が上がったら着手**
アクセラレータ、ダンパー、メインモーター、アーマープレート（軽量のもの）を購入。ただし、プログラムが遅いうちは索敵速度が追い付かないなどの弊害があるので注意。

**積載量　クラスを上げてからで十分**
メインモーターを強化することで、より性能の高いパーツ（＝たいてい重量が重い）が装備可能になる。Bクラスくらいになるまでは、手を出す必要のない最終項目といえる。

### どっちが先? クラスアップorトーナメント勝利

最初のマリオネットを購入した直後は、性能の低いEクラス専用のパーツしか購入できない。ひとまずトライアルでDクラスまで昇格し、大容量エネルギーパックと高性能CPUを購入しよう。そうでないと、高性能なパーツを装備したトーナメントのライバルたちに立ち向かうことは難しい。

**鉄則**
- まずはクラスをD以上に上げる
- 高性能なパーツを入手
- トーナメントでの勝利をめざす

### 3種類のルールについて知っておこう

参加するトーナメントに合わせてプログラムを組んだほうが勝利しやすい。ちなみに協会主催のトーナメントは公式ルールのみ、各ショップ主催のものはそれに加えてさらに2種類のルールが存在。

**公式ルール**
- 制限時間は3分間
- 敵と同じ方向を向いた、隣り合わせの状態からスタート
- 時間切れ・もしくはどちらかがダメージ許容量を超えた時点で試合終了
- 決着のつかない場合は、ダメージの少ないほうが勝利
- ダメージが同じ場合は、エネルギー残量の多いほうが勝利

**ウェスタンルール**
- 制限時間は1分30秒
- 敵とやや離れ、背中合わせの状態からスタート
- 時間切れ・もしくはどちらかが最初の攻撃を与えた時点で試合終了（先に攻撃を与えたほうが勝利）
- どちらかがエネルギー切れ、もしくはウェポンをすべて使い切った場合、戦闘不能とみなし負けとする

**WMAルール**
- 制限時間は3分間
- 敵と近接して、お互い向かい合わせの状態からスタート
- 時間切れ、もしくはどちらかのエネルギーが切れた時点で試合終了
- 決着がつかない場合は、ダメージの少ないほうを勝利とする

### これが正しいメンテナンスの方法だ

CPU、メモリー、レーダーはクリーニングしたあと、リペアキットで破損を修繕。間違えてオイルをさすと、性能が劣化してしまう。アクセラレーター、メインモーター、ダンパーは、一度クリーニングしてから改めてオイルをさし、最後にリペアキットを用いる。エネルギーパックとアーマープレートは、リペアキットだけでOK。



**これは反則? リセット技**
トーナメントで負けてしまうと、賞金は出ないうえにパーツは痛む、とまったくいいことナシ。で、思わずリセットしてしまうワケだが、このときソフトリセットを行うよりはDC本体のフタを開けたほうがいい。この場合一切の記録が残らずに、再スタートで先ほどの試合を最初から行うことができる。ちなみにソフトリセットの場合は、パーツのダメージは残らないが試合は消化したことになる。おまけに途中経過で敵に勝利した場合でも、上昇したレベルが記録されないのだ。




# 各行動をユニットとみなして、プログラムを作成しよう

移動や攻撃といった行動ごとにロジックを作り、それをラベルでつなぐのがプログラム作成の基本。この端的な例を、マイクロネットの公式サンプルに見ていこう。

公式ルールに準じたプログラム




初期配置状態からステージ中央へ、敵を索敵しつつ移動する。敵を発見した後は、ジャンプショットから敵との距離に応じた攻撃方法へ移行。ちなみに機体はタイプー、レーダーは遠→近の順に30、10、60に調整

ウェスタン・WMAルールに準じたプログラム




いち早く敵に攻撃を当てることを目的としつつ、プログラムの最初のほうに回避行動を配置。こちらも索敵ロジックは前後左右くまなく参照できるものだ。なお、機体とレーダーは上のプログラムと同じものだ

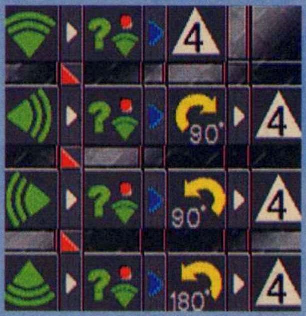
## 索敵&移動 Vol.1 スタート直後、外壁や敵を検出

まずは行動開始の例を2つ挙げよう。ウェスタン・WMAルール用の①は、敵、外壁の順に探知してメイン攻撃、または180度転回しての索敵行動へつなげるもの。公式ルール用の②は、外壁を確実に探知することで、敵が潜むと予想されるステージ中央へ向けて歩を進めるものだ。




## 索敵&移動 Vol.2 全方位を探査し、敵を発見する

これは公式ルール用のプログラムに搭載されたルーチン。遠距離レーダーで四方を索敵し、敵を発見したらすぐさまそちらの方向を向く。敵を発見できない場合は近距離レーダーへ切り替わり、障害物や外壁の探知につとめる（ラベル3以降）。ちなみに、ウェスタン・WMAルール用プログラムにも形は違うが同じ目的のルーチンが存在。



## 索敵&移動 Vol.3 障害物を回避しつつ移動

ウェスタン・WMAルール用の③は、近・中距離レーダーを用いて障害物、ならびに外壁の探知を行うもの。これらを検知した場合は、右へ30度転回して敵マークの回避、または四方の索敵へモードを変更する（ラベル2以降）。公式ルール用の④は、障害物はジャンプ回避、外壁に対しては右への30度転回で敵マークの回避へ移る（ラベル1以降）。







## 攻撃&回避 Vol.1 メイン／サブ／スペシャルウェポン連撃

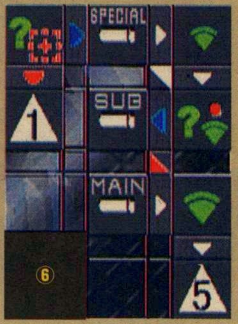
このウェスタン・WMAルール用ルーチンは、ラベル1が始点となる。メインウェポン攻撃後、近距離レーダーで敵を捕捉。成功した場合はサブウェポン、そうでない場合はスペシャルウェポンでけん制するのだ。このあとは再び中距離レーダーで敵を捉える。




## 攻撃&回避 Vol.2 状況検出後に攻撃へ移行

いずれも公式ルール用。⑤は、前方大ジャンプの最高点でメインウェポン発射。その前のステップで敵を捕捉していない場合は、自機の行動状況に応じて行動が分岐する。⑥はスペシャルウェポン発射から、索敵状況によりサブまたはメインウェポンでの攻撃に分岐。




## 攻撃&回避 Vol.3 敵にマークされた場合の反撃

⑦は公式ルール用。敵からのマークを検知した場合、左大ジャンプを実行。その際に生じる敵との位置関係を生かして、メインウェポンの右10度偏差射撃を行う。その後はスタート直後のルーチンへ切り替わる（ラベル2以降）。⑧はウェスタン・WMAルール用。マーク検知後に、通常状態もしくは左大ジャンプの最高点から、メインウェポンで攻撃。そして再度基本攻撃へ（ラベル1以降）。







**知っておきたいプログラムのコツ**　いくら敵からのマーク後に回避行動を取るようなロジックを組んでいても、プログラムが入り組みすぎていると、とっさの場合に思うような行動を取ってくれないことが多い。このいわゆる行動の頻度は、その部分のロジックをトレースラインがどれだけひんぱんに通りすぎるかで確認することが可能。基本的には、スタート直後に最も行わせたい行動ロジックを配置しておき、さらにさまざまな他のロジックからのラベルスイッチを、その行動ロジックに帰着するようにしておけばいい。

鮮やかに彩られた読者イラストの饗宴

# ドリカラ 彩色健美

サイショクケンビ

ドリカラ正式発足2回目の今回。早くも力作が多数集まっています。やはりカライラはページが華やいでイイですね。逆に白黒イラにはカラーにない味がありますが。




⬆岐阜県／ながむ　ながむさん特有の流れるような筆使いは、カラーでさらに活きてきますね




⬆熊本県／火國尚　清涼飲料水のポスターのような爽やかさ。ぬ、小指がピーンと立っている…

⬇福島県／うずらまめ　色鉛筆のていねいな彩色に、温もりと優しさを感じます。ペンの先割れ加減がいい






➡愛媛県／白鳥沢ゆんゆ　白と黒、ふたりのエルフの微笑みが、暖色系の背景とあいまって、とても暖かく見えます



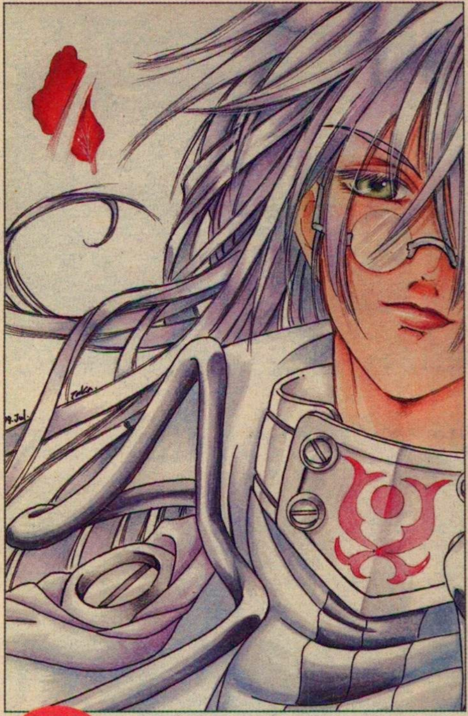

⬅北海道／バロッカービビ　ちょっとショタ入ってる上級天使さん。夢の中を描いたような、幻想的な色彩です



➡岐阜県／美咲恋　どこまでも明るく健康的に




➡東京都／T．アスパラ　微笑ましそうに見えて、2人の間には激しい火花が!?



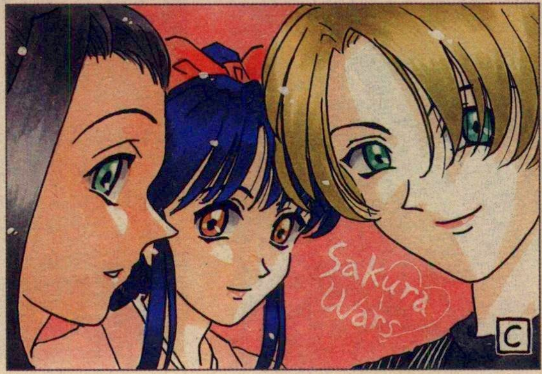
**今月の彩**

⬆東京都／TAKANE　今回編集部の支持を受けたイラストがこれ。うっすらと浮かべた笑みに耽美さと戦慄が充満しています。いや、カッコイイ！



⬅神奈川県／武元一角　メリハリの利いた鮮やかな彩色。抜けるような青空が印象的です

⬇三重県／ちかの　背景のピンクが大胆。こんな美女3人にまっすぐ見つめられたら、緊張してしまいます…




## 今月の彩について…

月ごとの最優秀イラストともいうべき「今月の彩」。これはどのように決められているのか？まず、ウシがその辺にいる編集部員におもむろにイラストを見せ、「どうよ？」と1枚選ばせます。これを繰り返し、最も多くの編集部員の心を捉えたイラストが「今月の彩」に輝く事ができるのです（ああ「適当」だなんて…）。というわけで、カライラは73ページのあて先参照「ドリカラ」係でお待ちしてます。

ゲームやネットもいいけど、投稿も忘れないでね♥

# ドリーマーズクラブ Dreamer's Club

ようやくDC買いました。当然『やきゅつく』と一緒に。さすがに『キャリバー』までは金がまわりませんでしたが（パッドじゃやりたくないし。でも初週15万本って…泣）。あと、本体とソフトを別に買ったから『シェンムー』体験版が2枚もあります…。欲しい？

## Free Free Free

読者のよもやま話コーナー。ゲーム以外でも体験談や失敗談、ショックを受けたこと、面白い友人＆知人の話、などなど。

ウシです。さて、昨年U助君が「コーンヘッド上半期県別ランキング」を集計してくれたのに続いて、今年は高峰秋良さんが掲載ハガキをカウントしてくれました。ありがとう！　去年の下半期分は…気にするな！　これだけではなくもう1つ、個人ランキングまで集計してくれました。イラストとまんが、イラストと文字ネタというように、軸が2つ以上ある人は上位に来ますね。そんなわけで、皆さんこれからもどんどん投稿お願いします。

9月号で、初投稿＆初掲載からめでたく1周年でございました。今更ですが、載ってみたかった「今週（今号）のはじめてさん」コーナー。先日友人に「新人賞を取り逃した気分」と言ったら笑われた。そして、私が投稿してると知った弟は「まだそんなことやってんのか」と冷淡に一言。あんた嫌い（泣）。

（東京都／冴月貴音）

**誌面の都合や記憶力の都合で「はじめてさん」に載らないまま常連になった人も何人か…。スマン。**

先日まだ1年半ぐらいしか使ってないMDウォークマンが故障しました。その6日後には家の大きなTVが故障しました。そして極め付け。さらに1週間後、冷蔵庫が故障しました。TVや冷蔵庫は親の金で買いかえるので家計が心配なくらいですが、MDウォークマンの故障は痛い！　DCを買おうとしていたときになぜ…（泣）。今、どちらを先に買うべきか迷ってます。

（愛知県／中田セブン）

**今欲しい方買えば？　（DCを勧めないところがオレらしい？）**

近況報告：最近ショックだったこと。1位：親にホモマンガを見られたこと（しかもかなりヤバイやつ）。2位：ジュリアン×メディオン本（すごい）。3位：飼い猫死んだ（泣）。

（宮城県／光崎礁）

**猫が浮かばれないじゃないか…。でも女性が親にホモマンガを見られるのは、野郎が親にエロ本を発掘されるのと同じようなものだろうか？**

6月上旬、4年半近く乗っていた自転車が盗まれました。半月以上待ちましたが見つからず、仕方なく中古の自転車を購入。今度の鍵は丈夫なワイヤーだったのですが…また盗まれました。しかも初めて乗った日に！　さすがにもう自転車を買う気（と金）もなく、今は母のママチャリで駅まで通っています。これなら誰も盗まないでしょう（笑…えない?）。

（愛知県／斉藤康正）

**昔、駅前に止めた自転車が忽然と消えていて大憤慨したことが…。でも、実は市に「違法駐輪」で撤去されていただけでした。エヘ。**

この前、東京は某駅前にある有名量販店でゲームソフトを買ったときの話。その店員はいかにもイライラした仕草でそのソフトを袋に突っ込み、お釣りとレシートを無言でカウンターの上に…。さすがの僕も「接客態度悪くないか？」と心の中でつぶやいてしまった。こっちは仮にも客なんだから、もちっとマシな態度はできなかったのでしょうか？（神奈川県／ムクレゲーマー）

**そういう店員には毅然とした態度で抗議を！　当然その様子は録音するのを忘れずに。もし店員の態度が粗暴だったら「○○接客問題について」というサイトを設立し、そこに音声データをアップしよう。って、本当にやるなよ（笑）。**

外部からのデータをキャラクタに変換するゲームといえばCDを使用した『モンスターファーム』が有名ですが、DCのマイクデバイスを使用してキャラを作るゲームはできないでしょうか？　できれば「あー」みたいに単純な入力しか受けつけないようにして、1人の声からは1体のキャラしか生み出せないようにします。つまり家族、友人等、知り合いが多い人ほど、多くのキャラクタで遊べる仕掛けです。

せっかく発売されたマイクデバイスなので、こんな使い方もいかがでしょう？（茨城県／ルポ★ライター）

**自分が音声入れてグロテスクなキャラが出てきたら嫌だなあ（笑）。**

### ドリクラ上半期県別ランキング（No.1・2〜No.13）

掲載総数936。※再掲載分は除く。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 東京 | 82回 |
| 2 | 愛知 | 69回 |
| 3 | 神奈川 | 57回 |
| 4 | 大阪 | 55回 |
| | 千葉 | 55回 |
| 6 | 埼玉 | 51回 |
| 7 | 福岡 | 38回 |
| 8 | 宮城 | 36回 |
| 9 | 京都 | 35回 |
| 10 | 北海道 | 34回 |
| 11 | 滋賀 | 32回 |
| 12 | 熊本 | 27回 |
| | 兵庫 | 27回 |
| 14 | 長野 | 26回 |
| 15 | 島根 | 24回 |
| 16 | 栃木 | 23回 |
| | 奈良 | 23回 |
| 18 | 岐阜 | 20回 |
| 19 | 静岡 | 19回 |
| 20 | 群馬 | 18回 |
| 21 | 茨城 | 17回 |
| | 鳥取 | 17回 |
| | 三重 | 17回 |
| 24 | 山口 | 16回 |
| 25 | 香川 | 15回 |
| 26 | 佐賀 | 13回 |
| 27 | 高知 | 11回 |
| 28 | 新潟 | 8回 |
| 29 | 広島 | 7回 |
| | 福島 | 7回 |
| | 愛媛 | 7回 |
| 32 | 青森 | 6回 |
| | 和歌山 | 6回 |
| 34 | 福井 | 5回 |
| 35 | 石川 | 4回 |
| | 山梨 | 4回 |
| | 岡山 | 4回 |
| 38 | 富山 | 3回 |
| | 鹿児島 | 3回 |
| | 山形 | 3回 |
| 41 | 大分 | 2回 |
| | 宮崎 | 2回 |
| | 岩手 | 2回 |
| | 徳島 | 2回 |
| | 秋田 | 2回 |
| 46 | ドイツ | 1回 |
| | 不明 | 1回 |

ちなみに、鳥取県・佐賀県・高知県・福井県の4県は投稿者1名！さすがの常連パワー。LEEさん・応援♥ハートさん・ひろさん・隅炎丸さんがんばって下さい。

➡長野県／高峰秋良　1通も採用してない県が2つもある。長崎と沖縄の人よろしく！

### ドリクラ上半期個人ランキング（No.1・2〜No.13）

掲載総数936。※再掲載分は除く。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | アサダニッキ | 島根 | 22回 |
| 2 | アサイサミ | 北海道 | 20回 |
| 3 | 高峰秋良 | 長野 | 19回 |
| 4 | 明石知子 | 千葉 | 18回 |
| 5 | LEE | 鳥取 | 17回 |
| 6 | クラゲ2号 | 大阪 | 16回 |
| 7 | 火國智尚 | 熊本 | 15回 |
| 8 | ryuji | 滋賀 | 14回 |
| | HAMU | 山口 | 14回 |
| 10 | ながむ | 岐阜 | 13回 |
| | 応援♥ハート | 佐賀 | 13回 |
| 12 | NAYU | 埼玉 | 12回 |
| | U助 | 宮城 | 12回 |
| | 風城純 | 栃木 | 12回 |
| 15 | うさまにあ | 東京 | 11回 |
| | カキクケコ企画 | 熊本 | 11回 |
| | 斉藤康正 | 愛知 | 11回 |
| | ムササビむっくん | 千葉 | 11回 |
| | 梯・リョウ | 京都 | 11回 |
| | ひろ | 高知 | 11回 |
| 20 | R・ジャジャ | 東京 | 10回 |
| | 水の森景 | 神奈川 | 10回 |
| | 雪野真嗣 | 神奈川 | 10回 |
| | ちくばふみ | 宮城 | 10回 |
| | DIE | 福岡 | 10回 |
| | 寿之介 | 福岡 | 10回 |
| | 花藤チャクラ | 東京 | 10回 |
| 27 | 入井詠亜 | 福岡 | 9回 |
| 28 | みずき | 埼玉 | 8回 |
| | ウォンバット越前 | 東京 | 8回 |
| | Dr. M | 滋賀 | 8回 |

（敬称略）

ペンネームや引越で県変更のあった方。解る範囲内で（想像とも言う）カウントしてあります。間違えてたらすいません。

➡長野県／高峰秋良　ちなみに31人中男性15人、女性16人。誰がどっちかはヒミツ（笑）

### レニだらけの~~暑中~~残暑見舞い




➡奈良県／日替わり定食　スクール水着といったらレニです




➡埼玉県／みずき　胸元、へそ、ジーンズのボタン…即死させる要素満載（笑）




➡千葉県／蔦羽　レニは清涼感を漂わせてくれる、暑中見舞いには打って付けの女の子？

# ドリームキャスト絵画館




鳥取県／LEE　アイヴィーの目が刺激的！　なお、キリクは編集部内で「棒使いの使えない方」と大評判！



東京都／花藤チャクラ　中国の民族衣装を召したシェンファ。あれ、足が…。足をつければパーフェクトシェンファになるんだが（笑）




高知県／ひろ　後姿に感じる、凄惨なる地へ赴く者の決意。ヒロイン自ら出演作の宣伝とは、涙ぐましいです（笑）



福岡県／D・E　裏のコメント「バーンとキース、これはもう愛なのです」。はあ、愛ですか…




三重県／ちかの　頬のぷにぷに感がよく出ています。ところでこの娘、無口でドライ、しかも声が南央美…って狙いすぎのような




神奈川県／柴田絵里　言動や行動に謎が多い七瀬優…て『センチ』に不思議ちゃんって何人いるんだ？　常識人の方が少ない？（笑）



大阪府／黎媛劉　「Project ARES（仮）」改め『エターナルアルカディア』の続報がついに！

# ドリクラ意識調査隊

**今回のテーマは「DC本命タイトル、大穴タイトル」。本命では、期待作ランキングでも上位に入っている『グランディアⅡ』や『センチ2』を挙げる人が多く見られました。一方大穴でやっぱり多かったのが『デスクリムゾン2』。どういう意味で期待しているのかは、敢えて追求しません…。**

**本命：『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう』** ネットでの対戦や大会など、数え上げれば切りがない程の可能性を秘めたゲーム。このゲームがDCと同時発売だったら、今頃は…。

**大穴：『鄭問之三國誌』** 計略、戦略を重視した、万人受けしないシビアなシステムを目指せば、最近のコーエーの『三國志』にがっかりしているユーザーを獲得するチャンス。

（熊本県／カキクケコ企画）

**本命：『グランディアⅡ』** 前作がサターンのRPG代表作と言える素晴らしい作品だったので、期待をするなと言うほうが無理でしょう。発売日未定ですが、この作品をプレイできるならいつまでも待ちます。

**大穴：『デスクリムゾン2』** 前作がいろんな意味で話題のソフトだったので、ゲーム部分さえしっかりしていれば大化けするかもしれません。万一コケても「さすがは『デスクリ』！　すごいぞエコール！」と違う意味で賞賛されるでしょう（笑）。（香川県／篠原一太）

**本命：『アイドル雀士を作っちゃおう♥』** 『スーチーパイ』シリーズにハズレなし。

**大穴：『ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行』** ハイリスク・ハイリターンな程燃えられるので、リスクをうまく表現できれば賞品目当てで熱くなれるカモ…。（千葉県／えいげん）

**本命：『シェンムー 一章横須賀』** たび重なる延期でこうなってしまったが、去年の12月に発表された時点で本命タイトルになることは約束されたようなものだと思う。実際の画面も綺麗。

**大穴：『SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！』** 『サカつく』『プリメ』を見てわかる通り、火がつけば大化けする可能性を秘めているのが、この手の育成シミュレーションだと思う。ネットワーク対応というのも面白そう。（茨城県／T.AZUMA）

**本命：『SNK vs. CAPCOM』** 格闘ゲーマーなら誰もが望んでいる大作。個人的に見たい対決は、京×リュウの主人公対決、紅丸×ブランカの電撃対決、チョイ×バルログの爪対決…ああ、きりがねえや。

**大穴：『大相撲（仮称）』** 昔、ファミコンで発売されていた『つっぱり大相撲』に意外とハマった。できれば実在の力士でプレイしたい。

（埼玉県／ペラボーズ）

**本命：『センチメンタルグラフティ2』** 甲斐氏本人によるキャラデザ、オーソドックスなゲームシステム、シナリオライターの変更、…現時点では死角らしい死角が見当たらない。

**大穴：『悠久幻想曲3 Perpetual Blue』** サターンのゲームソフトにおいて、おそらく最高のユーザーインターフェイスを追求・実現してきたと思えるのが同系列のシリーズ。作品やキャラへの愛情も十二分。（長野県／青鳥恵）

**ウシのネタ切れにつき前回テーマを募集したところ、聡明な読者の方々からたくさんのアイディアを頂きました。うう、助かったよう…。今回はその中から、カキクケコ企画君ほか提案の「あなたの好きなゲームジャンル、嫌いなゲームジャンル」というテーマで調査いたします。各ジャンル１つずつ挙げ、その理由も添えて御応募ください。締めきりは9月28日（必着）。**

# 第34回 イラストの殿堂

**今回はNo.14でレイナートを描いた雪野真詞さんに決定！**

雪野さんが描いた眼鏡っ子レイナートに１票。このイラストが多くの女性ファンの心を奪ったとみた（笑）。（埼玉県／ペラボーズ）

**さて、これからはひと月ごとに殿堂入りを決めたいと思います。「×月号の○○さん」とハガキに書いて（イラストの宛名面、文字ネタの隅に是非）投票してください。感想があれば嬉しいです。なお、10月号分の締めきりは9月28日（必着）。発表は12月号になります。**

| 順位 | No. | ペンネーム | タイトル |
|---|---|---|---|
| 1 | 14 | 雪野真詞 | ドラゴンフォース |
| 2 | 9月 | 守谷T教授 | カルドセプト |
| 3 | 14 | 明石知子 | D&D |
| 4 | 9月 | キュービック仙 | エスピオネージェンツ |
| 5 | 9月 | 白鳥沢ゆんゆ | シャイニングフォースⅢ |



神奈川県／雪野真詞　眼鏡万歳！（しょぼちん）




⇨北海道／八色翔　業務用の『'99』がDCで出るときには、やっぱり『ドリームマッチ'00』になるのかなぁ…



⇦宮城県／チコっとU助　瞑想中？それとも睡眠中？な『ぷよぷよ～ん』のチコさん。うう、眠いよう…バタ（グー）




⇦群馬県／ふじいさき　「山下いくとさんの描く女性がみられる！」と、豪華ゲストに大喜び



⇨福岡県／寿之介　『ランダーズ』の大胆素敵な2人組。髪の毛で支えてないと落ちてしまいますからねえ、ちっちゃいから

## 移植・続編希望の声

サターンの『バーチャルバレーボール』なんですが、野球、サッカー、プロレスなんかは素晴らしいソフトが市場にたくさんあるのに、バレーボールはこれ以外に見かけません。バレーボールのルールも変わったことですし、DC版『バーチャルバレー』を！　と思うのです。でもバレーボール、あまり人気がないからなあ…。（福井県／をの）

私がDCに移植を強く望んでいるのは、『宇宙戦艦ヤマト　遥かなる星イスカンダル』です。『ガンダム』や『マクロス』はDCで発売されるというのに、『ヤマト』だけPSのみ（あ、GB版やPCエンジン版もありましたっけ？）では、「ヤマト」で育った世代として淋しいのです。松本零士先生の絵に近いアニメムービーも好感が持てますし、ゲームシステムも面白そうですし、リアルタイムで難易度が高いのも俄然燃えてきます。ここは一つDCで「ヤマト発進！」と願いたいものです。

（東京都／雛衣礼子）




⇦福井県／陽炎丸　そりゃ夏美もビックリだ。ところでゆみみも美幸も玄田哲章だったよね…ウソ、平松晶子です




⇦愛知県／大森みおみお　なんか『カオス』の移植希望は2号に1度くらいのペースで掲載しているような気が…




⇨島根県／アサダニッキ　そんなこんなで『3rd』も稼動を始めてしまいました…

## ドリーマーズネットワーク

「○○号の××さんに賛成or反対」といった意見をぶつけ合う、読者間のおたよりキャッチボールコーナー。激しいやりとりもOK！

### To.野田阪神（No.14）

「ユーザーがDCを盛り上げるべき」との声には反発。ユーザーがメーカーに義理立てする必要はない。

正論には違いないが、別の観点も欲しい気がする。かくいう私もかつてはNEC系ハードに義理立てしていた時期があったが、結局は皆様ご存知の有り様。だが、私はそれに対して恨みはしないし、むしろ現在のDC陣営でソフトをただ作るだけでなく育ててゆく姿勢を見せている点で大いに感心している。シビアさは当然としても、もっとメーカー各社に対して長く、そして複眼的視野で動向を見極めてゆくことも大切な気がする。　（愛媛県／上日落）

再三再四に渡る旧機種＆ユーザーの切り捨て、ユーザーや専門誌の声に耳を貸そうともしない硬派（大笑）な態度。とても応援に値するような企業だとは思えません。その上「サターンはマニアにイメージを悪くされたために、一般層に敬遠された（意訳）」などと責任転嫁までする始末。売りこみの熱意も努力も全くなかったセガに言われたくない…って感じです。TGSでは説明員が「サターン用周辺機器をDCで使用可能にするアダプタを出す」とか言ってたくせに全然出さないし、「サターンとDCはユーザー層が違うので棲み分けは可能」とか言っておきながらサターンの18推枠を撤廃して、ユーザーとソフトハウスを追いたてるような真似をして結局PSやPCに移行される始末。「セガにトップを取らせるくらいなら妨害する」と断言しているメーカーや販売店の人は決して少なくないようです。セガへの不信感、嫌悪感は我々一般人の想像を遥かに超えているみたいです。個人がどんな気持ちを抱こうと自由ですが、他人にまで自分の価値観を押し付けるな！　とは言いたいです。

（埼玉県／長谷川武史）

「セガに義理を払う必要はない」と思っているのならそうすればいいじゃないですか。生粋のセガファンならDCを応援するのは当然の事じゃないですか。心配しなくても、あなたに心中しろなんて誰も言わないから安心してください。　（神奈川県／福寿好章）

## 今月のはじめてさん



⇨神奈川県／ひゆな　『ぷよ』シリーズ好きのはじめてさん。風に舞い踊る、アルルの髪の乱れ具合がなかなかです




⇦岐阜県／塑鎮　ご主人様に選ばないとナースとして登場するドミナ。ちょっとメイドっぽいかも…




⇦千葉県／はるか♥　騒音をまき散らすハーピーさん。音感ゼロですな



⇨神奈川県／崎原聖丸　トーンの貼り方が、とても丁寧です。でもムササビの目は、ちょっとばかしでかすぎのような…

# We are サポーターズ

お気に入りのタイトル&キャラクタを、文字やイラストで大プッシュ！　キャラクタにまつわるエピソードも募集中！

## 光と闇のシンクロニシティ

とりあえず、ヌーンを女だと思い込んでいたのがオレひとりだけじゃなかったみたいなのでひと安心です。「日へ連」主宰（雪野さん）とか、「ドリカラ」のバロッカービビさんとか…（笑）。




宮城県／光崎礁　だめだよグラシア脱がしちゃ。嗚呼、お姉様方の卒倒する様子が手に取るように…



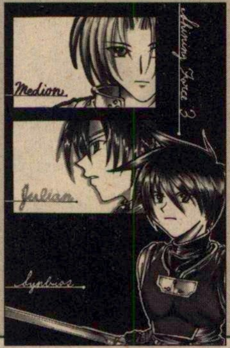

大阪府／クラゲ2号　「草」…言われてみれば確かに。そしてジュリアンは「草を見たらむしりたくなる症候群」にでもかかっているのか？



神奈川県／雪野真詞　グラシアのヘソは犯罪っぽいので描かなかったとか。犯罪歓迎。その方が喜ばれるし…誰に？




滋賀県／高波なかぢ　「マスキュリンの腕、おいしそう！　ガブリ」といかんばかり…。危うしマスキュリン（笑）




北海道／MJC　0.3ミリの水性ボールペンで描いたという力作。レイアウトのセンスもなかなか

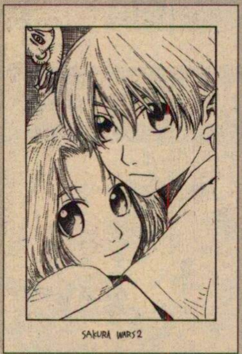


東京都／T.アスパラ　ときには夢見る乙女を描きたくなるそうで…。下の星座マークとおぼしき物は？

## 帝劇親衛隊




宮城県／悠　レニを脱がせました（笑）。あごを触る指が、挑発げでよい。で、これは誰の指？




滋賀県／Dr.M　油断をしていると、いつでもジャンポールが寝首を掻きに来ます。ふー、怖い怖い



熊本県／火國尚　さくら、夜桜、月見桜…風流を感じさせます。にしてもさらしはいいねぇ



福岡県／東雲三太　東雲さんいわく「ソバカス、眼鏡、おさげ、チャイナドレス、関西弁…マニア受け集大成のような方」な紅蘭

## 歪みへの誘い



大阪府／梯・リョウ　ひさびさの『バロック』サポーターズ。上級天使、デカイなあ…。「∀」のオープニングみたい（笑）



静岡県／琥瀬ゆ↓翡　よく見ると、そこかしこにいろんなキャラが隠れています。おわあ、おわあ



埼玉県／バロ命！NAYU　『バロック』への愛を余すところなく詰め込んだというイラスト。スペルの間違いはご愛嬌




北海道／アサイサミ　「バロックへようこそ」ってどっかのファミレスみたいだな（笑）

## ご主人様の小さな家



⬆静岡県／堺香我美　テーマは「アタシにまかせて」なミシェットだそうです



⬆東京都／冴月貴音　「おまえが堕ちてゆくならば…俺は堕ちない」だったら笑えるなぁ



⬆滋賀県／ryu-ji　少しつりあがった目、引き締まった口元…リアルミシェットです



⬆東京都／うさまにぁ　大量の血しぶきを浴びて快感に浸るゼロ…。重厚に、そしてダークに描かれています

## ドラゴンフォース友の会



⬆宮城県／ちくばふみ　最近『2』を買ったというちくば君は、ネイラさんに夢中？



⬆千葉県／明石知子　純白の背景が、ファーラの存在感を際立たせています



⬆神奈川県／水の森景　グレイスの表情が、艶っぽくて活き活きとしていますね



⬆栃木県／風城純　巧みなコピックワークで、光の陰影をうまく表現していますね。肩当ての重量感も○

## これもらってください！

「ドリクラ」に投稿してくださっている方々が愛読者の皆様へと、自分が作ったアイテムを提供してくれる素敵なコーナー。今回は前回より2人増となる、5人の慈愛溢れる方々からアイテムを頂きました。ありがとうございます。これらのアイテムをご希望の方はハガキに番号と提供者名を明記の上「これ欲しいの」係まで御応募ください。締めきりは9月28日（必着）、当選者は12月号で発表します。また、便箋やバッジ、しおりなどのアイテムを提供してくれる方も、随時募集しています。ただし、申し訳ありませんが同人誌は対象外とさせていただきます。

### ❶ from アサダニッキ

レニ・アイリス＆織姫の便箋セット。今ならペーパーも付いてます



3名様

### ❷ from 花藤チャクラ

ミシェット＆『幻想水滸伝』の主人公のしおりを、それぞれ1名様に



3名様

### ❸ from 小室未來

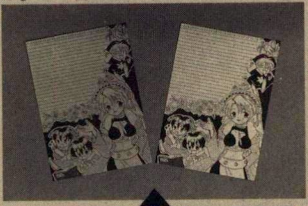
『シャイニング＆ザ・ダクネス』など往年のMDタイトルの便箋セット



2名様

### ❹ from しるこ

マリー・妖精さん＋織姫の便箋セット。2つ合わせて「うにーでーす！」



2名様

### ❺ from 神名竜子

『B／M』男性キャラ陣のティッシュとメモ用紙をセットで



3名様

## 僕・私のイチオシ♥ソフト

私のイチオシはサターンの『ドラゴンマスターシルク』です。どんなところがいいかというと…アニメーションとか、戦闘は楽チンだし、キャラのプロフィールが成長していくところとかおもしろいし〜。私、けっこうすぐあきちゃうタイプなんだけど、これはもうおもしろくておもしろくて…何度もできる！　キャラとか、みんなおもしろい性格ばっかだし、大〜好き！

（神奈川県／綺羅）




⬆福島県／うずらまめ　アーケード版は『レイフォース』というタイトルでした

# リーダーズQ&A

サターン＆DCソフト限定、読者間攻略助け合いコーナーです。攻略法がわからずに行き詰まったまま、引き出しや棚の奥で眠っているゲーム、ありませんか？　心当たりがある方は遠慮なさらずに当コーナーまでご質問ください。また「質問編」に寄せられた迷える子羊たちの悩みを解決できる方は、人助けと思って「解答編」までお便りをお願いします。

## ？ 解　答　編 ？

### ファルコムクラシックス

『ドラゴンスレイヤー』で、宝箱の中身をパワーストーンに替える方法がわかりません。（北海道／GTR）

まずPhase4やPhase5の宝箱が沢山ある場所へ行き、自力でパワーストーンを探して下さい。首尾よく見つけることが出来たら、そこから8歩移動して宝箱を開けると、中身がパワーストーンになってます。そこから8歩移動して宝箱を開ける…と繰り返していけば、宝箱の中身は必ずパワーストーンになっています（8歩はどのように歩いても可）。（茨城県／T.AZUMA）

### せがた三四郎真剣遊戯

CM「再会編」と「チャート編」を見ることができません。（富山県／なかさん）

「再会編」の出し方は、1月1日に起動すればOK。内蔵時計の操作でも出せるはずです。「チャート編」は、まず全てのミニゲームをクリアした後、再び全てのゲームをニューレコードでクリアすれば出ます。

にしても、エンディングや「セガサターン、シロ！」のビデオクリップは、何回見てもじーんとしてしまいますね。（大阪府／ANNE松本）

### バーチャコールS

ウィンディが感情を失ってしまいました。心をなくした彼女を見るのは辛い。（兵庫県／なかさん）

ウィンディを幸せにする方法は、残念ながらありません。しかしながら、心を失ったウィンディを見ないで済む方法はあります。光海との2回目のデートの前に古いVHGを見つけるシーンがありますが、VHGを拾っても部屋でクリックしなければウィンディのイベントは発生しません。ウィンディとのデートはできないかわりに、しばらくすると「バーチャコール」に彼女がオペレーターとして復帰してきて、以前のように楽しく会話することができるようになります。ウィンディとの仲は進展しませんが。感情を無くしたウィンディを見るのが辛いなら、この方法を試してみてはいかがでしょうか？

（佐賀県／応援♥ハート）

**というわけで、彼女とは幸せになれませぬ。なんてこったい。**

### e tude プロローグ

郡司達也と天野真吾以外の男性キャラの攻略方法がわかりません。（群馬県／寝台特急カシオペア）

**今回は、「リーダーズQ&Aの表組番長」こと続・オレ君が作成してくれた行動表を掲載。また、高峰秋良さんもレポート用紙何枚にも及んで攻略法を書いてきてくれました！**

➡滋賀県／続・オレ　まずは情報収集期間から。下の注意書きもちゃんと読んでおこう

「エチュード」攻略 その1 （No.12の寝台特急カシオペア(脇山)さんへ）
〈情報収集期間〉

| キャラ | 月/日 | 場所 | 情報内容 |
|---|---|---|---|
| 片桐那智 | 1/27 | 教室 | 「天鳳タイムス」最新号 |
| | 1/28 | 校庭 | 郡司の定期入れ |
| | 1/29 | 図書室 | 本「麻雀必勝読本」 |
| | 1/30 | 体育館 | 雑誌「お勧めショットバー、お勧めカクテル」 |
| | 1/31 | 廊下 | 「追い出され大会」の告知プリント |
| 真田博士 | 1/27 | 音楽室 | 本「世界の銘菓」 |
| | 1/28 | 教室 | 「天鳳タイムス」最新号 |
| | 1/29 | 廊下 | 「生徒会会報」 |
| | 1/30 | 屋上 | 雑誌「メンズのファッション誌」 |
| | 1/31 | 自習室 | プリント「進路調査書」 |
| 草薙瞬 | 1/27 | 校庭 | あんパン |
| | 1/28 | 保健室 | 貝殻 |
| | 1/29 | 音楽室 | 本「よい兄、姉であるために」 |
| | 1/30 | 校庭 | サッカーボール |
| | 1/31 | 美術室 | バイク屋のチラシ |

★同時攻略は不可能なので、目的のキャラ以外の情報は集めない方が無難。そうすれば、1回のプレイが30分程でクリアできるので、ストレスなく連続プレイができる。（よけいなお世話だが…）
スペース余ったからサー

➡滋賀県／続・オレ　次はいよいよ本編。瞳の進路も、攻略への重要なポイントです

「エチュード」攻略 その2 （No.12の寝特(脇略)さんへ）ゴメンよ

片桐那智 〈進路〉国立大・テニス

| 月/日 | 場所 |
|---|---|
| 2/3 | 屋上(6)<br>ゲーセン(2) |
| 2/4 | 教室(2) |
| 2/5 | 教室(7) |
| 2/6 | 教室(5)<br>廊下(4) |
| 2/7 | 廊下(7)<br>廊下(6) |
| 2/8 | 図書室(7)<br>体育館(5) |
| 2/9 | 公園(8)<br>デパート(3) |
| 2/10 | 廊下(7) |
| 2/11 | ゲーセン(4)<br>自宅(2) |
| 2/12 | 体育館(7) |

真田博士 〈進路〉国立大

| 月/日 | 場所 |
|---|---|
| 2/3 | 廊下(5)<br>教室(2) |
| 2/5 | 公園(7)<br>ブティック(4) |
| 2/6 | 体育館(7)<br>教室(2) |
| 2/7 | 屋上(6)<br>教室(4) |
| 2/8 | 教室(7) |
| 2/9 | 喫茶店(5)<br>本屋(4) |
| 2/10 | アイス屋(2) |
| 2/11 | 浜辺(6) |
| 2/12 | 屋上(7)<br>校門(2) |
| 2/13 | 廊下(2) |

草薙瞬 〈進路〉まだ将来を〜

| 月/日 | 場所 |
|---|---|
| 2/3 | ブティック(3) |
| 2/4 | 本屋(3) |
| 2/5 | バイク屋(5) |
| 2/6 | 廊下(5) |
| 2/7 | 浜辺(4) |
| 2/8 | 廊下(6)<br>公園(2) |
| 2/9 | 校門(6) |
| 2/10 | 校門(5)<br>デパート(4)<br>自宅(2) |
| 2/11 | 図書室(7) |
| 2/12 | アイス屋(2) |
| 2/13 | 浜辺(8)<br>花屋(6)<br>高台(2) |
| 2/14 | 教室(5) |

★（ ）内の数字はプレイ中、画面右下に表示される「残り行動回数」
行動回数が（ ）内の数字の時に指定場所へ行くとイベント発生!!

## ？ 質問編 ？

『コードR』の荒木美穂の攻略がわかりません。シーハッピーのデートまではいけるのですが、クイーンとのバトル後には愛想をつかされてしまいます。（千葉県／ぺぺぺのぺ）

『メルティランサー　Re-Inforce』の、「L.Aモード」の発生条件をお教え下さい。あの妖しいモードで、1度でいいからプレイしてみたいんです。（山口県／チェシャ猫）

『アルカナストライクス』のラスボスが倒せません。デッキの構成、効果的なカードの使い方を教えて下さい。（三重県／Mr.プロブレム）

『きゃんきゃんバニー　プルミエール2』で桜庭ひかるの攻略方法がわかりません。（東京都／ピワハヤ秀）

# ドリFAN目安箱

**ウシ　『CCさくら』をDCでレリーズしたい（謎）と切に願うが…。**
**しょぼちぬ　眠れない…。どこかのお姉さま、ワタシを癒して…。**
**アニ　京都まで『VF3tb』行脚。でも、本戦1回戦で負けた（泣）。**

**■質問1**

イラストをコピックで塗ったらハガキの裏まで染み込むんですけど、それでもいーんですか？（大阪府／まん）

**ウシ**　配達員が住所を判別できる範囲なら、いくらでも塗っていいよ。どうしても気になるなら、封書で送るのも手です。

**しょぼちむ**　はがきの宛名面に隙間なくびっちりとコメントを書いてくるのもいるがどうよ？

**ウシ**　こっちはありがたいけど、配達員は大変だろうな…。

**■質問2**

DIEさんて、以前「神崎幸」というペンネームで投稿されていた方でしょうか？　違っていたらすみません…。（宮城県／YOMO）

**ウシ**　うーん、これはなあ…。何と答えたらいいのやら。

**アニ**　何で？

**ウシ**　ペンネームを変えるには個人的な事情が多々あるわけで、それをおいそれと教えていいものか。

**アニ**　どの口がそんなことを…。先月T.アスパラさんがR.ジャジャさんだってバラしたの誰だっけ？

**ウシ**　ギク…。ま、まあペンネーム変更をを公にして欲しくない人は、その旨も添えてくださいな。

**アニ**　でも、絵柄見たらペンネーム変えてもバレバレだぜ？　文字ネタの連中はこの辺得だよな。

**ウシ**　てめぇ…身も蓋もないこと言いやがって。

# まんがでGO！

➡山口県／HAMU　ファイターが1人でどこかへ行っちゃったね







➡長野県／高峰秋良　「これで応援♥ハートさんまで女だったら…」それは秘密です

➡大阪府／クラゲ2号　いっそのこと箱買いしてドツボにはまるというのはどうか？







➡埼玉県／J.Wacky　そんな呪い掛かったゲームが投げ売りされている…恐！

## サターンギャラリー



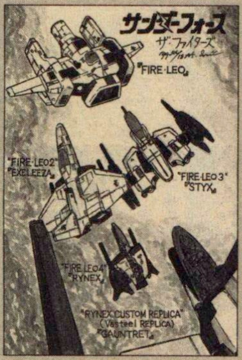
⬆神奈川県／宮内雅崇　シルクと忠実…には程遠い（？）下僕たち。手の回し方に只ならぬものを感じます（笑）




⬆島根県／ゴンザレス　ハガキを整理していたら懐かしい方のイラストが…



⬆埼玉県／わかつきR　ぬいぐるみと遊びに興じるアゼル。まさか男たちを人形のように…（笑）




⬆福岡県／入井詠亜　『サンダーフォース』の歴代戦闘機たち。この5機が合体・変形したら楽しいだろうなあ…（笑）




⬆岐阜県／ながむ　背筋にビリビリくる格好いい台詞が小島作品最大の魅力。世界が微妙にリンクしているのも面白いところ



⬆神奈川県／武元一角　いつの間にか多数の『幻想』ファンが…

### ホームページへようこそ!

「Empire Corporation」は、ゲームの総合サイトを目指してます。まだDCのページはありませんが、「リーダーズQ&A」のコーナーみたいに、50本以上のサターンソフトに関する（PSは30本以上）質問、相談、感想を受け付けています。なお、質問には3日以内に必ずお答えしますので、ゲームに関する質問のある方は、是非ご利用ください。

http://home9.highway.ne.jp/empire/　（神奈川県／中村大臣）




⬆大阪府／梯・リョウ　イラストやエッセイなど、充実のコンテンツです

## 御意見番だよ全員集合！

DCやゲーム業界全般に対して自分の意見をぶつける、読者の主張コーナー。筋が通っていれば、少々過激な意見でもOKです。

最近のゲーム業界全体のソフトの売れ行きは、やばいような…。発売されるタイトル数が多すぎて、1タイトルごとの売上本数が激減。また、よほど早く遊びたいソフトでない限り、値段が下がるのを待っていた方が、後で中古や『ザ・ベスト』で半値に近い価格で手に入れられる現状も、この傾向に拍車をかけていると思います。ちゃんと真面目に作られたソフトが5万本も売れないのを見ると、「次回作もちゃんと開発費を掛けて作ってくれるだろうか」と不安になってしまいます。

（奈良県／大丈夫！？）

**確かに売上本数が1000本超えないソフトもあるくらいだし…。**

『ラングリッサー　ミレニアム』について。開発元もゲーム内容も違うのに、なぜ『ラングリッサー』のタイトルを付けるのだろうか？　シリーズを愛しつづけてきたファンとしては、新生『ラングリッサー』などではなく、別タイトルの新シリーズの作品にしてほしい。メサイヤ側が『ラング』のタイトルにこだわるのは、ファンにとっては逆効果だと思います。例えば『サクラ大戦』が、キャラデザもゲーム内容もまったく変わってしまったのに、『サクラ大戦』のタイトルが付けられたら、ファンは納得するのでしょうか？　プレイしないと何とも言えないのですが、『ラング』ファンが失望する内容でない事を祈ります！

（宮城県／YOMO）

**まあ、あれのどこが『ラング』かと聞かれたら…ねぇ。**

どうしてみんな互換性なんか望むのかな。意味ないでしょ？　サターンがあるでしょうに。「サターンソフトが遊べるようになるアダプタ」ってなに？　サターン持ってるのにわざわざそんなもん買うのかよ。PS2の互換性にしたって、ユーザーやサードパーティを不安にさせないための鎮静剤のようなもんでしょ？

（秋田県／幸坂糧一）

**周辺機器も引き継げたりすればメリットも倍増だし…。**

## 投稿時のおやくそく

すべての投稿は、ハガキサイズの紙でお願いします。ドリFANもしくはサタFAN付属のハガキがあるのでしたら、是非活用してください（最近では付属ハガキをコピーしてあて先部分だけを切り取り、封筒に貼りつけて送るという横着者…もとい賢い読者も）。イラストは白黒のみ。ただし鉛筆描きのイラストは印刷上濃度に問題があるのでダメ。カラーイラストはこちらでは掲載できませんが、グレーのコピックで濃淡を付けるのはOKです。せっかく「彩色健美」もあることだしね…。イラストの裏にはゲームタイトルとキャラ名を明記のこと（って言っても書いてこない人いるし…わざと？）。さらにイラストに対してのコメントや近況報告があると嬉しいです。投稿のまとめ送りをされる方は、1枚ごとに住所（都道府県名から）、氏名、ペンネームを記入してください。また、プレゼントもの以外の文字ネタに限りEメールでの投稿も受け付けています（住所、氏名を忘れずに！）。画像データはサーバーがパンクしてしまうので禁止。アドレスは下記の通りです。

dcfan@tokuma-im.ne.jp

それではまた1ヵ月後にこのページでお会いしましょう。ほなな～。




⬆茨城県／アユムノスケ　気が付いたら、本当に「ドキッ！　レニだらけのドリクラ10月号」になっていた…

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# GAME研究所

ゲーム

『バギーヒート』『機動戦艦ナデシコ』の2本により、当コーナーの「ダビ（ダービースタリオン）研」化、今回のところは阻止。

## マシン選択の各種データと、難易度高めの4コースを詳細解説

# バギーヒート

| DC | 発売中（7月8日）<br>5800円（税別） |
|---|---|
| 発売元 | CRI |
| 開発元 | CRI |
| ジャンル | レース |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| データセーブ | 65・プレイデータ、環境設定 |
| 対応周辺機器等 | 内蔵モデム・レーシングコントローラ・ぷるぷるぱっく・VGAボックス |
| 現在の開発状況 | 100% |

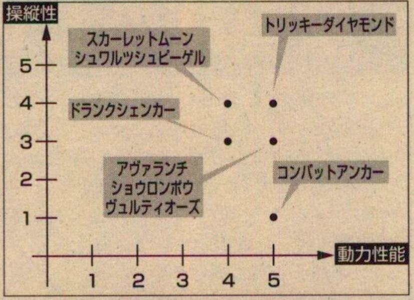
**操作感やスペックに注目し、それぞれのマシンを多角的かつマニアックに解析。そして後半はお約束のコース攻略。走行のコツをチェックするぞ。**

## 8台のマシンを徹底解剖。データでお気に入りの一台を選び出そう

それぞれに、明確な乗り味の違いが存在するバギーたち。しかもその味付けには、スペック設定も一役買っていることがわかった。さっそく、そんな裏づけ部分にスポットを当ててみよう。

### 操作感はおおまかに5タイプに分かれる

動力性能の優れたものほどリアが流れにくく、初心者向きといっていい。そして、操縦性の優れたものほど曲がりやすく、反面スピンしやすい上級者向けとなっている。トータルバランス的には、最も優秀なのがトリッキーダイヤモンド、逆に極端なのがコンバットアンカーだ。

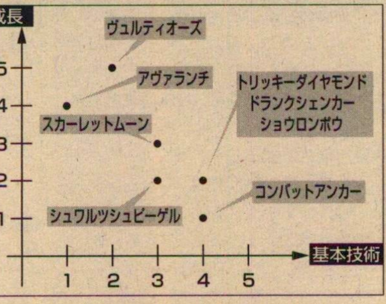



**★駆動方式による特徴★**

エンジンマウントがリア寄りで、なおかつ後輪駆動のRRが最もスピンしやすい。対して、4WDとFRは比較的穏やかな走行特性となっている。このことと、本ページ右下に説明した走行特性をあわせて考えると、よりいっそう好みの一台が絞り出せるはずだ。

### 育成を考慮に入れるなら、初期AIデータも要チェックだ

基本的に、AIの成長度合いと基本技術とは反比例の関係にある。少ない周回数でAIを育て上げたいなら基本技術の高さを重視。反対に、気長に強いAIを育てようと思うなら成長を重視するといい。なお、ここではAIをドライバー名でなくそれぞれの専用マシン名で示している。




### パラメータから割り出せる? マシンの詳細

シミュレータとしての考証が行き届いた本作では、設定スペックからマシンの性格を読み取ることも可能だ。ここでは加速特性と、コーナリング時の走行特性について調べた結果を報告する。

**パワーウェイトレシオで加速力を計る**

それぞれのマシンには出力の異なるエンジンが搭載されている。これはマシンの重量に則したものとなっているため、実際の出力特性を明確に表すことは難しい。そこで、各マシンが同じ重量なら、（最高出力下では）エンジンパワーはどれが一番優れているかを表してみた。安定性の強い4WD車が優れた値を示す結果となっている。

**※パワーウェイトレシオ=車重÷最大出力で算出**

（1馬力当たりの負担重量を表す。少ないほど加速力大）

この順に並べると…

| 順番 | マシン名 | PWR値 |
|---|---|---|
| 1 | コンバットアンカー | 1.842 |
| 2 | ヴュルティオーズ | 1.870 |
| 3 | ショウロンボウ | 1.936 |
| 4 | ドランクシェンカー | 2.127 |
| 5 | トリッキーダイヤモンド | 2.238 |
| 6 | シュワルツシュピーゲル | 2.253 |
| 7 | スカーレットムーン | 2.376 |
| 8 | アヴァランチ | 2.857 |

**トレッドバランスに見る走行特性**

一般的に、トレッド（左右タイヤの車軸幅）が長ければコーナーで安定し、ホイールベース（前後車軸のあいだの幅）が長ければ直進安定性が増す。これを総合的に見たのが下の図。意外なことに、4WD車のヴュルティオーズが最も回頭性の高いバランスだった。ただしここでは、駆動方式の要素は省いている。

**ホイールベース÷トレッドで走行特性を算出**

（大きいほど直進性大 回頭性は低くなる）

※実際には駆動方式の要素が加わる





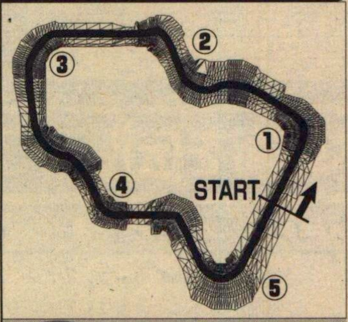

**はみ出し情報①** **重いマシンはギャップで有利**：ギャップで豪快にジャンプできるのがウリの本作だが、姿勢を整えずに跳んでしまうと着地時に大幅に体勢を崩してしまうことが多い。とりわけ、フランスコース後半の2連ジャンプ（右ページの④）などでは、ジャンプ後にコーナーがあるため跳びすぎは禁物だ。こういうときに制御がイージーなのが、重量級のマシン。低い軌道で短くジャンプするため、さほど減速せずともギャップをクリアできてしまう。着地後の加速も優れているので、一度は使ってみることをオススメする。

# 攻めっ走りのライン取りと、AI育成時の留意点×4コースを伝授

チャンピオンシップを勝ち抜くための最速アタックの方法を、それぞれのコーナーごとに見ていこう。また、AIドライバー育成に特化したコーナーの対処法についてもチェックしておいたぞ。

## FRANCE フランス 目標タイム 53秒台

**コース幅広し。2カ所のギャップで挙動を乱さず走り抜こう。**




**セッティングのキモ** 中～高速コーナー主体のコースなので、グリップは高めに。リアよりもフロントを強化させると安定性が増す。

スタート直後の①では、アウト側の草地ギリギリまで寄り、イン側の丸太にさしかかったところでアクセルをゆるめて左にステア。通常走行の場合はインをつけばいいが、AI育成時にはなるべく大回りなラインで走り、サイドをこすらせないように教育しよう。

②はゆるい切り返し。ハーフアクセルで右コーナーに進入するとスピンせず、そのまま上りの左コーナーへスムーズに進入できる。

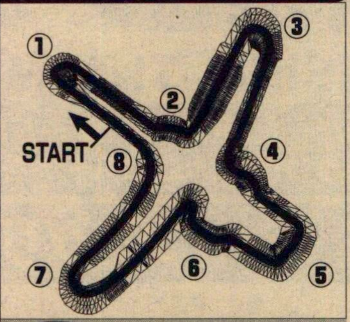
③はアウト・イン・アウトを守れば問題ないハズ。

④はコース最大の難関。ジャンプ手前の右コーナーでは、ミドルラインを走行し早めにステア。マシンを前方の2本の塔のうち右側のほうへ向けてジャンプする。着地したら一瞬フルブレーキングし、そのままアウト側へ飛ばされないようにしながら左へターンしよう。ちなみに重い車の場合はアクセルをゆるめるだけでOKだ。

最終コーナーの⑤では、左タイヤを水たまりにひっかけるようにしてクリア。なおAI育成時には、①同様大回りに走ってAIのラインを矯正するといい。

## PERU ペルー 目標タイム 1分35秒台

**タイトコーナーの連続。車高の高い車ほどスピンしやすいぞ。**




**セッティングのキモ** あえてリアサスを柔らかめに設定し、若干リアのスライドを使いつつコーナーをクリアできるようにするといい。

スタート後の急激な下り勾配では、当然制動距離も長くなる。①への進入では、路面が石畳に変化する手前からブレーキング。

②のクランクは、3つのインをつなぐように走行。大きな1つの左コーナーを曲がるイメージだ。

③はイン側の土手に乗り上げすぎないように。バランスを崩してスピンしないためだ。スピードは80km/h程度が目安。

④のクランクも1つのコーナーとみなしてクリア。最初の左コーナーにある、イン側の土手をジャンプするように走る。コーナーのアイコンが出た約1秒後にフルブレーキングすれば、ちょうど岩の切れ目から進入することが可能だ。

⑤はアウト側から進入して、2本目と3本目の石柱の間を抜けてインにつくように走ろう。

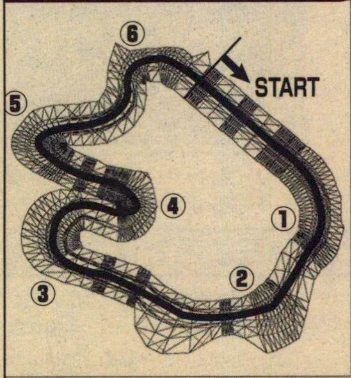
⑥ではアクセルをゆるめて、リアを流さないように走ること。最後のタイトな左コーナーは、2種類のブレーキを併用して回りこむ。スピードの目安は約50km/hだ。

⑦はリアが流れて減速しやすい。アクセル開度を60%くらいにキープしつつ、車がコーナー脱出方向を向いたら全開にするように。

最終コーナーの⑧は、アウト・イン・アウトのラインを守ること。ただし最後の下り坂に移る手前では、着地後の大転倒を避けるために一瞬アクセルを戻すこと。

## RUSSIA ロシア 目標タイム 52秒台

**下りの多い、スリッピーな雪原。ラフなアクセルワークは厳禁だ。**




**セッティングのキモ** とにかく滑りやすい路面なので、グリップは前後とも最高値にしていい。リアサスは固めにしてスライドを減らす。

強烈な下り坂からスタート。ギャップの存在を示すアイコンが消えたら、①コーナーへの進入の合図だ。この時点で右にステアしてアクセルを少しゆるめれば、120～130km/hでクリアしていける。

②のゆるい右コーナーはインをキープして走り抜ける。このあとにあるシケイン状の場所は、マップで見るほどタイトではないので、直線的にクリアしよう。

③の手前にはギャップが存在。ここでジャンプしてしまうと、跳び過ぎてインをつけなくなってしまう。ギャップを離れる際に軽くブレーキングしておくといい。コーナリングスピードは60～70km/hが目安だ。

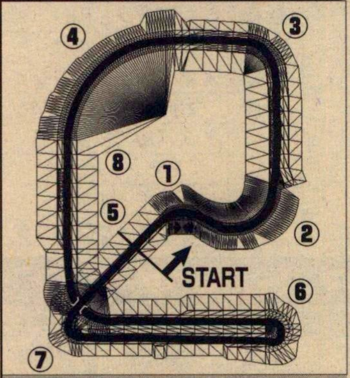
④は本コース中、最もタイトな感のあるコーナー。サイドブレーキを使って進入し、じわじわとアクセルを開けるように脱出。

⑤の進入では、③同様ギャップ手前での減速を行う。ただし絶対的なスピードが高くないので、アクセルオフだけで対処できる。

⑥はアクセルオフしつつイン側の土手に乗りあげ、右へステアする。車体が脱出方向を向くまで、アクセルオンしないことがスピンを防ぐコツだ。

## JAPAN ジャパン 目標タイム 59秒台

**夜の首都高を思わせる。コースサイドにはダートも点在。**




**セッティングのキモ** 直線のあとのタイトコーナー対策として、フロントブレーキを強化。制動距離を短縮させるのだ。

すべてのコーナーにわたって、手早くAIにラインを教えるならあまりキツキツにインを攻めないほうがいい。いずれのコーナーもアウト・イン・アウトが鉄則だが、特に気をつけるべき場所をピックアップしてみよう。

①をアウト側へ脱出したら、②の進入に備えてラインを右側へ移動し、早めの加速を心がける。

②の脱出後は、イン側にダート地帯が広がっている。ここは路上のパイロンをひっかけるくらいまで攻めつつ、なおかつダートには踏み込まないように走ろう。

③、④では、イン側へ踏みとどまるような走りを心がける。

⑤の進入は、コーナーの表示アイコンが出たと同時にフルブレーキング。減速が遅れると、たちまち前方のカベにヒットしてしまうぞ。なお、重い車ほど制動距離を長く取ることが大事。

⑥は、通常走行なら50m手前、AI育成時には100m手前からアクセル全閉で減速。

最終コーナーの⑦には、コース右側の看板2つ目を目安にブレーキングしつつ進入。アクセル開度を50%くらいに保ち、アウト側へ膨らまないように脱出しよう。

**はみ出し情報②** **ロケットスタートの決め方**：アクセル全開でスタートすると、タイヤスモークをもうもうと上げつつ激しいスキール音とともに発進する。これは見た目には迫力十分だが、実際にはエンジンパワーをロスしているだけのこと。すばやいスタートを決めるには、「GO!」の表示が出た直後にアクセルを全開にするといい。ただし、完璧を期するとなるとタイミングはシビア。表示と同時にアクセルオンするのが最も速いのだが、タイミングを間違えるとフライングになり加速が鈍ってしまう。どちらかというと表示が出きってからアクセルオンしたほうが確実。

## SLGパートを集中攻略！ 序盤戦はこれでばっちり

# 機動戦艦ナデシコ
## NADESICO THE MISSION

| DC | 発売中（8月26日） 6800円（税別） |
|---|---|
| 発売元 | 角川書店／ESP |
| 開発元 | ウィル |
| ジャンル | シミュレーションADV |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| データセーブ | 17ブロック・プレイデータ、環境設定 |
| 対応周辺機器等 | VGAボックス |
| 現在の開発状況 | 100% |

**ファンのためのキャラゲーと思いきや、ゲームとしてもなかなかやり応えのある本作品。というわけで、SLGパートをメインに攻略だ！**

## 効率良くミッションをクリアするための基本戦術を伝授

ここでは、戦闘を有利に進めていくための戦術と、知っておくとためになる予備知識を紹介していこう。ただ単にゲームをクリアするだけなら、絶対に必要というわけではないが、ミッション完全制覇を目指すのならば、必ず役に立つはず。一読しておいて損はないぞ。

### 基本戦術1 ナデシコBを優先的に強化

実際に戦闘をしてみると、ナデシコよりも機動力が高いエステバリスの方が経験値を稼ぎやすいことがわかる。しかし、結局のところナデシコが撃墜されてしまうとミッションファウルなわけだから、序盤はまだしも、中盤以降のことを考えると、優先的にナデシコをレベルアップさせておくべきである。基本的に、エステバリスは対敵機動兵器ユニットとし、敵戦艦はなるべくナデシコで撃墜するようにすると良い。

### 基本戦術2 連携技の発生条件

行動コマンドを2回分消費するものの、作戦内容とシチュエーションによっては非常に役に立つ連携技。その発生条件を、一覧表としてまとめてみた。各コマンドが並び合ったとき、発生する連携技とその基本発生確率は下の表に示した通り。基本発生確率は、各コマンドに対応しているキャラとの相性値をあげることにより、高まっていくようになっているぞ（各コマンドへの対応キャラは、右の表を参照のこと）。

**コマンドに対応するキャラクタ**

| コマンド | キャラクタ名 |
|---|---|
| 攻撃 | ゴート・ホーリー |
| 必殺 | ホシノ・ルリ |
| 回避 | マキビ・ハリ |
| 障壁 | イネス・フレサンジュ |
| 修理 | ウリバタケ・セイヤ |
| 出撃 | スバル・リョーコ |
| | アマノ・ヒカル |
| | マキ・イズミ |
| | タカスギ・サブロウタ |

**連携技発動のコマンド組み合わせ**

| | 攻撃 | 必殺 | 回避 | 障壁 | 修理 | 出撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | 命中上昇I～III 基本発生確率10% | 命中上昇I 基本発生確率30% | 特攻 基本発生確率10% | 神風 基本発生確率5% | 機雷散布 基本発生確率10% | 援護射撃 基本発生確率20% |
| 必殺 | 命中上昇I 基本発生確率30% | 命中上昇I～II 基本発生確率20% | 特攻 基本発生確率20% | 強化障壁I～II 基本発生確率10% | 熱血修理 基本発生確率5% | 合体技 基本発生確率5% |
| 回避 | 特攻 基本発生確率10% | 特攻 基本発生確率20% | 回避上昇I～III 基本発生確率10% | 強化障壁I 基本発生確率15% | 回避上昇I 基本発生確率30% | 機体救済 基本発生確率5% |
| 障壁 | 神風 基本発生確率5% | 強化障壁I～II 基本発生確率10% | 強化障壁I 基本発生確率15% | 強化障壁I～III 基本発生確率5% | 判断力 基本発生確率10% | 最大出力 基本発生確率30% |
| 修理 | 機雷散布 基本発生確率10% | 熱血修理 基本発生確率5% | 回避上昇I 基本発生確率30% | 判断力 基本発生確率10% | 熱血修理 基本発生確率10% | 機体修理 基本発生確率10% |
| 出撃 | 援護射撃 基本発生確率20% | 合体技 基本発生確率5% | 機体救済 基本発生確率5% | 最大出力 基本発生確率30% | 機体修理 基本発生確率10% | 合体技 基本発生確率30% |

### 基本戦術3 ミッションコストを抑える

1回のミッションにどれぐらいの費用がかかったか？　それがミッションコスト。ミッションコストがかかりすぎると、戦闘後に獲得できるアイテムが減ってしまう（つまり、アイテム獲得にまわす費用がなくなるということ）。ミッションコストの内容は、実弾兵器の使用と味方機（NPC機含む）の修理費。もちろん、戦闘中の修理コマンドを使用した費用も累積される。だが、次の戦闘に万全の態勢で臨めるよう、できるだけ戦闘中に修理を済ませておくのが賢明な判断だろう。



⬆いいアイテムを獲得するには、コストを抑えなくてはダメ

### 基本戦術4 作戦の変更を考えるとき

ブリーフィングの作戦により行動コマンドの内容を決定するわけだが、実のところ、特に作戦にこだわる必要はない。むしろ、作戦通りに戦闘が展開していないのなら、早めに変更してしまった方が良いだろう。ただし、変更後は行動コマンドが使用可能になるまでしばらくかかるので、戦況を見て、変更するタイミングを計るようにすること。



⬆ブリーフィングはあくまでも理想の展開。無理な場合も当然ある

### 基本戦術5 必殺技の使いどころとは

必殺技を多用すると戦闘はラクになるが、IFSを消費するのがネック。エステバリスの性能を考えると、必殺技による一撃を狙うよりも、回避成功を前提とし（多少のダメージは覚悟）、通常攻撃で地道に倒した方がIFS消費分だけ割がいい。中盤以降のことを考えて、序盤のうちは「撃墜されるなら～」といった状況でのみ使用する程度に留めておこう。

**エステバリス必殺コマンド一覧**

| 必殺技名 | 消費IFS | 武器威力 | クリティカル | 使用武器 |
|---|---|---|---|---|
| ゲキガンフレアー | 20 | 90×1 | ±0% | アームパンチ／ハードナックル |
| ゲキガンパンチ | 20 | 70×1 | −10% | ワイヤードフィスト |
| ゲキガンシュート | 25 | 100×1 | +30% | イミディエットナイフ |
| 熱血斬り | 30 | 110×1 | +20% | フィールドランサー |
| 超熱血斬り | 50 | 130×1 | +30% | フィールドランサー |
| 全弾発射 | 20 | 35×1 | +10% | 120mmカノン |

# スタートから月ドック出港まで(MISSION 00~06)ポイント攻略

ここからは、実際のミッションごとに、各クルーの立案作戦のポイントと、戦闘の注意点をチェックしていくぞ。なお、ブリーフィングで誰の作戦を選ぶかは、機体の状況と自己の判断で決めるように。

## MISSION 00 「いきなりの戦闘!?」

基本操作を覚えるための模擬戦闘なので、はっきり言って楽勝。ミサイルの射程距離まで移動し、普通に攻撃&反撃をしていれば問題ない。順調に相転移エンジンのエネルギーを溜めていけば、ヤンマを倒したあたりでグラビティブラストが発射可能になる。しかし、その後に出現する重武装には回避されやすいので、ミサイルで攻撃した方が有効。

## MISSION 01 「謎の敵艦隊を撃破せよ!」

敵はヤンマとカトンボのみ。ヤンマがグラビティブラストを撃つためにエネルギーを溜めているが、よっぽどゆっくり進行しない限り、溜めが完了する前に撃墜が間に合う。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- ナデシコの光学防御強化+1
- クリスタルダスト

### ルリの作戦 ミッションコストは抑えられるけど…

グラビティブラストを使うのでミッションコストを抑えられる。「障壁」と「回避」を使って敵戦艦を引きつけてから、2機まとめてグラビティブラストで撃墜するといい。

### リョーコの作戦 回避がすべて成功すれば最善策

安全性は低いが、ほとんど回避成功するので、あまり問題はない。連携技が使用可能になる場合があるが、特に使う必要なし。また、「特攻」は使うと損なのでやめておこう。

### サブロウタの作戦 地味ではあるが安全性は高い

1機ずつ、有利な位置から攻撃していけるので、安全性は最も高い。「障壁」と「回避」コマンドを併用することで、手痛いダメージを受けることはまずない。ただし、もっとも時間がかかる作戦。

## MISSION 02 「軌道上チューリップ撃破!」

カトンボ次々と送りこんでくるチューリップが厄介。チューリップを速攻で破壊するか、カトンボから先に片付けるかが作戦の大きな分かれ目。ナデシコBにダメージが残っている状態だと、プロスの作戦は少々厳しいだろう。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- ナデシコの光学防御強化+1
- クリスタルダスト

### ヒカルの作戦 クリアするだけならこれが一番ラク

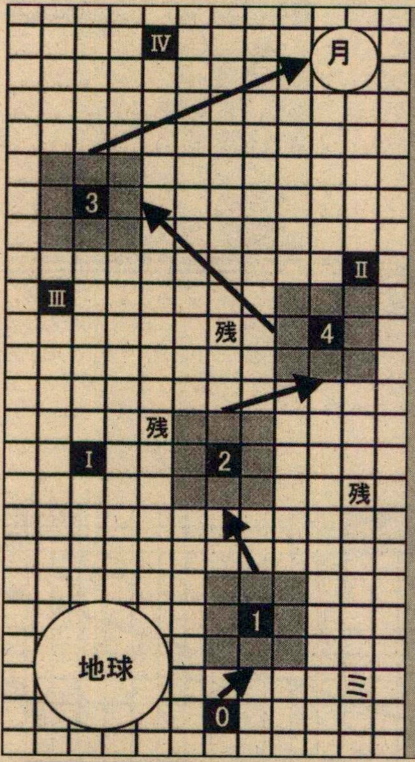
「特攻」によるナデシコBへのダメージがかなり大きいのが欠点。次の戦闘のことを考えるとあまりオススメできない。だが、チューリップを一撃で破壊できるうえ、「攻撃」と「回避」コマンドが残っているので、このミッション自体はかなりラクにクリアできる。

### プロスペクターの作戦 回避失敗が続くとかなりピンチ

グラビティブラスト発射後で相転移エンジンのエネルギーが下がっているうえに、カトンボに囲まれた状況になるので、ナデシコBが万全の状態でスタートしないとかなり厳しい。作戦とは異なるが、思いきって各個撃破に切り換えるのも一つの手だ(行動コマンドは変更せず)。

### ハーリーの作戦 ここでちょっと稼いでおく?

行動コマンド内容自体はプロスの作戦と大差ないが、こちらはカトンボから撃墜していくことになる。まず、長期戦になるので、連携技「回避上昇I」が使えるようであれば、使っておこう。他の作戦よりも多くカトンボを撃墜することになるので、経験値を稼いでおきたい人向け。




**STAGE.01 作戦マップ**

〈マップ上の記号の意味〉
【残】残骸
【ミ】ミサイル衛星
【01~04】ミッション
【Ⅰ~Ⅳ】残骸イベント

◆残骸イベントⅠ
ミッション04クリア後に行くと、骨格パーツを獲得できる。

◆残骸イベントⅡ
ミッション04クリア後に行くと、武器パーツを獲得できる。

◆残骸イベントⅢ
ミッション03クリア後のみ発生。残骸の中に光を発見するので、「探す」を選択。

◆残骸イベントⅣ
アキュラシィクリスタルを獲得できる。

## MISSION 04 「出撃! エステバリス隊」

最初からエステバリスが出撃済みの状態で戦闘開始となる。この戦闘から、ミッションコストによって戦闘後の獲得アイテム数に影響が出るので注意。最低でも、重武装フレームは手に入れておきたいところ。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- 重武装フレーム
- ラピッドライフル
- 120mmカノン
- ソーラーセイル
- ブレイブクリスタル

### リョーコの作戦 機体性能差による力押しな作戦

かなり力押しな作戦。機体の性能差からいってラクに勝てるが、どうしても混戦になるので、パイロットの経験値にバラツキが出やすいという問題がある。手近な敵を片っ端から倒していくのではなく、ある程度、誰が何機仕留めるかという割り振りを考えて戦っておいた方が良いだろう。特に、主人公をレベルアップさせることを忘れないように。

### ヒカルの作戦 速攻、稼ぎどちらでも可

バッタはすべてエステバリスにまかせ、ナデシコBでカトンボを撃墜する。非常にバランスが良く、作戦通りに進めて何も問題はない。ただ、経験値を稼ぎたいのなら、カトンボがバッタを出撃させるのを待ってから、エステバリスと一緒にナデシコBを進撃させよう。ナデシコBが、バッタに囲まれた状態にだけはならないように注意すること。

### イズミの作戦 より攻撃的な分断作戦

ナデシコBはカトンボを撃墜し、カトンボから出撃したバッタを主人公が撃墜。残りのバッタは他のエステバリスにまかせる。ヒカルの作戦よりも行動コマンドが攻撃的に組まれているので、主人公とナデシコBを鍛えるのならこの作戦がいい。カトンボがグラビティブラストを撃ってくることはないので、バッタを出撃させてくるのを待ち構えるのだ。

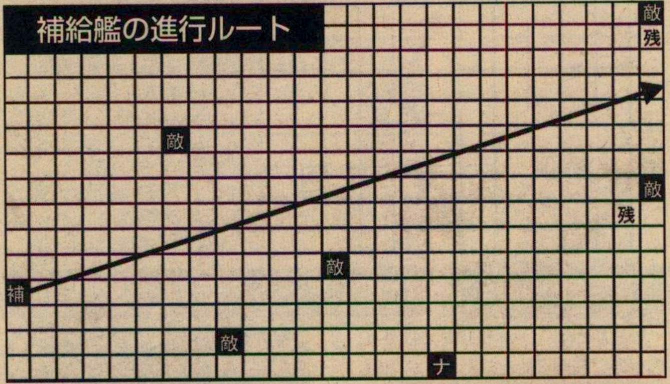
## MISSION 03 「補給艦を守りぬけ！」

補給艦を敵から守るという内容のミッション。もちろん、補給艦が撃墜された場合はミッションファウルだ。敵機は、ナデシコBよりも補給艦の方を集中的に狙ってくるので、撃墜よりも護衛を優先しなければならない。次の戦闘のことを考えて、このミッションでは、ぜひ砲戦フレームを獲得しておきたい。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- 陸戦フレーム
- 砲戦フレーム
- 120mmカノン
- 吸着地雷
- ソーラーセイル
- 武器パーツ
- 電子パーツ

### ウリバタケの作戦 ナデシコで守りエステで迎撃

まずは、下図に示した補給艦の進行ルートに注目。補給艦は、敵やナデシコBの動きに関係なくこのルートを直進し続けるので、こちらの方で動きを合わせてやる必要がある。エステバリスを敵のところへ向かわせつつ、ナデシコBは補給艦と合流し並走。このとき、ナデシコBを先行させすぎると、先に出撃させたエステバリスが追いつけなくなり、バッテリー切れになってしまう危険があるので注意すること。




### イズミの作戦 攻撃は最大の防御

補給艦は、攻撃をかなりの高確率で攻撃回避してくれるので、それをアテにして進行ルート上の敵を倒しておく。ある程度の間、補給艦をほうっておくことになるので、運が悪いとあっさり撃墜されてしまうこともあるが、逆にそこさえ抜けてしまえばクリアしたも同然。不安ならば、なるべくいい兵器を装備させたエステバリスを補助に向かわせよう。

### プロスペクターの作戦 補給艦の護衛を最優先

初期配置が補給艦のすぐ近くなので、補給艦を取り囲むように移動しつつ、敵を迎撃。護衛する際は、側面からの攻撃に注意すること。その理由は、正面から攻撃されるよりも、部位破損を起こしやすいからだ。特に、航行不能状態に陥った場合は、かなりクリアが難しくなる。グラビティブラストは、いざという時ではなく、余裕があれば使用可。

## MISSION 05 「月ドックを死守せよ！」

敵がいろいろな方向から出現するので、作戦による初期配置の違いはあまり重要視しなくていい。ナデシコBの状態と、自分の戦い方の好みで作戦を決めよう。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- 陸戦フレーム（×2）
- 砲戦フレーム
- イミディエットナイフ
- 吸着地雷
- 3連ロケットランチャー
- 強化装甲
- ナデシコの機動性強化＋3
- ナデシコの実弾防御強化＋1

### リョーコの作戦 やっぱり攻撃重視

徹底した攻撃重視の作戦。「修理」コマンドがないので、ナデシコBのダメージが大きいようだったら、やめておいたほうがいい。逆に、万全な状態ならば問題なし。どうしても「修理」コマンドが必要になったら、「変更」してしまおう。

### ルリの作戦 バランスの取れた行動コマンド

ひと通りのコマンドが揃っているので扱いやすい。どちらかといえば、エステバリスを攻撃のメインとした作戦だろう。グラビティブラストは、最後に登場するマジン用に撃つ準備をしておくといい。

### ウリバタケの作戦 ダメージが大きい場合

ナデシコBのダメージが大きい場合は、この作戦を選ばざるを得ないだろう。攻撃の大部分はエステバリスにまかせ、ナデシコBは初期配置からあまり動かず、トドメだけを刺す形で経験値を稼ぐのだ。その際、エステバリスが重力波圏内から離れ過ぎないことにだけは注意しておこう。また、長期戦になるので、連携技「回避上昇Ⅰ」が発生していたら、使っておいたほうがいい。

## MISSION 06 「急襲！　月面基地」

舞台は月面の渓谷、エステバリスのみの戦闘となるので、行動コマンドはナシ。ただ、作戦によって初期配置がかなり変わるので、エステバリスのフレームを作戦に合わせたものに換装しておきたいところだ。

**このミッションで獲得できるアイテム**
- 重武装フレーム
- レールカノン
- 2連荷電粒子砲
- オートエイム
- 遺跡パーツ
- ナデシコの光学防御強化＋1

### ハーリーの作戦 全員で食い止めろ

作戦としてはかなりわかりやすい部類。要は、基地に潜入されさえしなければばいいのだから、エステバリスを集結させて侵入ルートを全力で塞ぐ。ただし、主人公が撃墜されてしまうとミッションファウルとなるので、主人公は後方から射程の長い兵器で攻撃するように。

### サブロウタの作戦 バッテリー切れに注意

主人公以外のエステバリスは、重力波圏外からスタートするので、バッテリーが切れる前に、急いで圏内まで移動すること。なお、主人公のエステバリスは、重武装フレームか砲戦フレームがオススメだ。

## ADVパート、ワンポイントアドバイス

クルー本人と会わずに相性値を上げる方法がある。それは、食堂で何を注文したか？　ということ。食事の好みが合えば、相性も合うのだ。何を注文すると、どのキャラの相性値が上がるかは、右の表の通り。特に上げたいキャラがいないときは、火星丼を注文だ！

**食べ物の好みと相性**

| メニュー | 効果 |
|---|---|
| ラーメン | ルリとプロスペクターの相性値＋3 |
| オムライス | ハーリーとヒカルの相性値＋3 |
| パエリア | サブロウタとリョーコの相性値＋3 |
| 月面焼き | イズミとウリバタケの相性値＋3 |
| 火星丼 | 主人公のIFS＋20 |

## フリーアドベンチャー「ヒカルのスランプ脱出作戦」

ステージ1作戦マップの休暇中に発生するフリーアドベンチャー「ヒカルのスランプ脱出作戦」。このとき、ヒカルへのベストの対応を教えよう。選択肢を「私が手伝いますよ」→「Gペン」→「墨汁」→「自分で網掛け」の順に選ぼう。どんな話かは、自分の目で確かめてくれ。




◆悩みごとの相談に乗って艦長の信頼度もアップ！

# Hyper UL-TECH ハイパー・ウルテク

ちょっと小粒な3タイトルの、少々小ぶりなウルテクを紹介。特に『COOL BOARDERS』にはまだまだ隠されたウルテクが存在しそうだが…。みんなのさらなる情報を待つ！

## ドリームキャスト ▶COOL BOARDERS BURRRN　4
### 隠しボード&コース発見　千葉県／松平龍司

季節外れというなかれ。残暑を吹き飛ばすこのソフトに、クールな隠し要素が早くも発覚。いずれもゲームをやりこむことで簡単に見つかるものだが、一応条件をお知らせします。

#### 隠しフリースタイルボード

プレイヤーが選択可能な3種のボードのうち、「FREE STYLE」に隠れたボードを発見。

**① FREE STYLE 01**

フリースタイルボードを使用し、フリーライドで3位以内の入賞を6回することで入手可能になる。

**② FREE STYLE 02**

フリースタイルボードを使用し、通算で32個以上の障害物を破壊することによって、このボードが入手可能になる。

**③ FREE STYLE 03**

フリースタイルボードを使用し、コースクリア（つまりゴール）を6回することで入手可能になる。



⬆こんな感じでボードにバリエーションが。他のボードも試してみる？

#### コース2出現

コース1をゴールまで完走することによってプレイ可能になるコース2。じつは、プレイを開始してから30分が経過するだけでもプレイ可能になるのだ。

#### コース3出現

コース2の「Time」「Trick」「Total」のいずれかで3位以内に入賞することで、コース3が出現する。また、プレイ開始から1時間が経過するだけでも選択可能になる。

## ドリームキャスト ▶Marionette Handler　2
### 最初からCZ560－60所持　東京都／矢野弘敏

ユーザー情報登録時の誕生日入力によってさまざまなイベントが発生するのは、マニュアルにあるとおり。そのうちのひとつである「誕生日プレゼント」を利用したウルテク。

ゲームをスタートし、誕生日（ドリームキャスト本体内の日にち以外）入力後、マリオネットを購入、すぐにゲームを終了する。そしてドリームキャスト本体の時間設定画面で、その誕生日にセットし、ゲームをロードすると、序盤から中堅のCPUであるCZ560－60が、ショップからプレゼントされる。

## サターン ▶ストリートファイターZERO3　3
### 隠し要素一挙公開　埼玉県／里海野留

サターン最後の4MRAM対応ソフトにも、やはりあった隠し要素。ここでそのすべてを大放出！

他機種版では隠しだったキャラが最初から選択可能だったりと、細部で違うサターン版。他機種版ではおなじみだった隠し要素も、条件が微妙に違っている点に注目。

#### 隠しコース出現

他機種版でも存在していた、ワールドツアーモードで出現する隠しコース。以下の条件を満たして、是非とも体験していただきたい。

**①　ガイルステージ**

トータルレベルが27以上で出現する、「ファイナルベガ」との戦いに勝利することにより出現する。出現国はUSA。

**② 殺意リュウステージ**

トータルレベルが29以上で出現する「殺意の波動に目覚めたリュウ」との戦いに勝利すれば出現。出現国はもちろん日本だ。

**③　真豪鬼ステージ**

トータルレベルが32以上で出現する「真豪鬼」との戦いに勝利すれば出現する。出現国は日本。

#### ファイナルベガでプレイ

上記したとおり、ワールドツアーモードでトータルレベル27以上になると戦うことになるファイナルベガ。彼が選択可能になるウルテクだ。

ワールドツアーモードの全ステージ（上記3つの隠しステージを含む）をクリアした後、Rボタンを押しながらベガを選択すれば、ファイナルベガがプレイヤーキャラとなる。

#### 夜のフラワー商店街

業務用にありながら、他機種版では削られていた「夜のフラワー商店街」ステージ。サターン版では、これが見事な復活を遂げている。3つのモードで出現するのだが、その条件は下の表を参照。



⬅かりんが、ヘリで登場するシーンが特徴

| プレイするモード | 出現条件 |
|---|---|
| ARCADE MODE | 「さくら」あるいは「ガイ」でプレイ中、対「かりん」戦になったとき |
| VS MODE | 1Pが「かりん」でプレイしたとき、2分の1の確率で出現 |
| TEAM BATTLE | 完全にランダム |

## 投稿募集

セガサターン、ドリームキャストのソフトでウルテクを発見したら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ソフト名、ウルテクのくわしい内容を明記して、ハガキかFAXで右のあて先まで送ってほしい。採用者には、ウルテクを1～5点にランク分けして、1点につき2000円の賞金をプレゼント。同じウルテクが届いた場合は、消印や送信時刻を見て、最も早く送ってくれた人を採用するぞ。

**あて先**
〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIM ドリームキャストFAN編集部 ウルテク係
FAX 03（5569）6236

## アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト30名

# 読者プレゼント

**●応募のきまり●**

P99のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしい賞品の番号（①～⑥）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは9月29日（消印有効）。当選者の発表は10月30日発売の12月号です。

## アンケート

**1** P81の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

⑤　とても良い
④　良い
③　普通
②　やや不満
①　悪い

**2** あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。

①　小学校
②　中学校
③　高等学校
④　大学
⑤　専門学校
⑥　社会人
⑦　その他

**3** あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

**4** あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

**5** あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

①　男
②　女

**6** あなたが本誌以外によく読む雑誌をP81の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

**7** あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP81の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

**8** あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP81の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

**9** 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP81の表5から5つ選び、番号を書いてください。

**10** 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP81の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

**11** 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP81の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**12** 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP81の表5から3つ選び、番号を書いてください。

**13** 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP81の表5から3つ選び、番号を書いてください。

**14** あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

①　価格
②　本の厚さ
③　表紙を見て
④　特集記事の内容
⑤　毎号買っているから
⑥　付録

**15** あなたが欲しいと思ったソフトを、だいたい、いつ頃買うかを次の中から選び、番号を書いてください。

①　発売日
②　発売日～2週間程度の間
③　発売日～1ヵ月程度の間
④　発売日から1ヵ月以上経過後
⑤　発売日から3ヵ月以上経過後

**16** あなたのインターネットの利用環境について、下の中からあてはまる番号を1つ選んで書いてください。

① ドリームキャスト
② Windows対応機種
③ マッキントッシュ
④ その他
⑤ インターネットをやっていない

**17** 16でインターネットをやっていると答えた方にお聞きします（インターネットをしていない方は空欄のままで結構です）。おもな利用目的としてあてはまる番号を1つだけ選んで書いてください。

① 発売前ソフトの情報を見る
② 発売済ゲームの攻略法を見る
③ ゲーム関連のイベントの速報を見る
④ ゲームのBBSの閲覧、および書きこみ
⑤ チャットに参加する
⑥ Eメールのやりとり
⑦ その他

**18** サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P81の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

**19** 最近遊んだソフトの感想や本誌への意見があればご記入ください。

### ～項目の説明～

- **キャラクタ**　キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- **音楽・効果音**　何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度**　ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- **操作性**　キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- **熱中度**　どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ**　今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

## 今号のプレゼント（ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです）

### ドリームキャストソフト（各5名）

①ブラックマトリクスAD……………………P12
②Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！…P16
③ESPION-AGE-NTS ……………………P19
④REVIVE...～蘇生～ ……………………P112
⑤アイドル雀士をつくっちゃおう♡…………P131
⑥ポップンミュージック2 …………………P132

## ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。
●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。
●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

### 記入例

**×悪い例**

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

**○良い例**

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※ゲームソフトの発送は発売日以降となります。

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 〈表紙〉機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… |
| 02 | 〈DC特報〉スーパーロボット大戦α |
| 03 | 〈秋のイチオシ〉ブラックマトリクスAD |
| 04 | 〈秋のイチオシ〉Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ |
| 05 | 〈秋のイチオシ〉ESPION-AGE-NTS |
| 06 | 〈SEGA NEXT STAGE〉エターナル アルカディア |
| 07 | 〈SEGA NEXT STAGE〉ゾンビリベンジ |
| 08 | 〈SEGA NEXT STAGE〉プロ野球チームをつくろう！ |
| 09 | 〈総力取材〉移植＆続編希望追っかけ隊！ |
| 10 | 〈ネットワーク110番〉ネットワーク最前線 |
| 11 | 〈連載〉松風雅也のさわやか断言室 |
| 12 | 〈DC攻略〉ソウルキャリバー |
| 13 | 〈DC攻略〉機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… |
| 14 | 〈DC攻略〉マリオネットハンドラー |
| 15 | 〈連載〉ドリカラ彩色健美 |
| 16 | 〈連載〉ドリーマーズクラブ |
| 17 | 〈GEME研究所〉バギーヒート |
| 18 | 〈GEME研究所〉機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION |
| 19 | 〈連載〉ハイパーウルテク |
| 20 | 〈RANKING STREET〉売上／前人気／移植希望ランキング |
| 21 | 〈RANKING STREET〉ゲーム成績表 |
| 22 | 〈連載〉ニューソフトインプレッション!! |
| 23 | 〈特別企画〉徹底検証・データで発売延期を考える |
| 24 | 〈対決企画〉闘魂烈伝4　DCFAN vs. 電撃DC |
| 25 | 〈連載〉アンケートハガキからこんにちは！ |
| 26 | 〈追っかけ隊〉サンライズ英雄譚 |
| 27 | 〈追っかけ隊〉Dの食卓2 |
| 28 | 〈追っかけ隊〉センチメンタルグラフティ2 |
| 29 | 〈追っかけ隊〉REVIVE...～蘇生～ |
| 30 | 〈追っかけ隊〉ゴルフやろうぜ |
| 31 | 〈連載〉アーケードヒッツナウ |
| 32 | 〈連載〉ニューソフトナビゲーター |
| 33 | 〈連載〉ニュースウェーブ |
| 34 | 〈連載〉期待作最新状況レポート |
| 35 | 〈連載〉新作発売カレンダー |
| 36 | 〈連載〉次号予告／インデックス |

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 電撃ドリームキャスト |
| 02 | ドリームキャストプレス |
| 03 | ドリームキャストマガジン |
| 04 | ファミ通DC |
| 05 | THE64ドリーム |
| 06 | 電撃NINTENDO64 |
| 07 | Nintendo☆スタジアム |
| 08 | ファミ通64+ |
| 09 | ザ・プレイステーション |
| 10 | 電撃プレイステーション |
| 11 | 電撃プレイステーションD |
| 12 | HYPERプレイステーション |
| 13 | HYPERプレイステーションRemix |
| 14 | ファミ通PS |
| 15 | プレイステーションマガジン |
| 16 | ザ・ワンダースワン |
| 17 | ワンダースワンFAN |
| 18 | 電撃G'sマガジン |
| 19 | ゲームウォーカー |
| 20 | げーむじん |
| 21 | G・M（ジーエム） |
| 22 | じゅげむ |
| 23 | ファミ通 |
| 24 | ファミ通Bros. |
| 25 | ファミ通Wave |
| 26 | Vジャンプ |
| 27 | 超絶大技林 |
| 28 | ゲーメスト |
| 29 | ネオジオフリーク |
| 30 | コンプティーク |
| 31 | 電撃王 |
| 32 | マイコンBASICマガジン |
| 33 | LOGIN |
| 34 | コミックボンボン |
| 35 | コミックドラゴン |
| 36 | コロコロコミック |
| 37 | 週刊少年サンデー |
| 38 | 週刊少年ジャンプ |
| 39 | 週刊少年チャンピオン |
| 40 | 週刊少年マガジン |
| 41 | 少年エース |
| 42 | 少年ガンガン |
| 43 | 電撃コミックガオ！ |
| 44 | ドラゴンJr. |

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 01 | ドリームキャスト |
| 02 | ビジュアルメモリ |
| 03 | メガドライブシリーズ |
| 04 | ゲームギアシリーズ |
| 05 | サターンシリーズ |
| 06 | ファミコンシリーズ |
| 07 | スーパーファミコンシリーズ |
| 08 | ゲームボーイシリーズ |
| 09 | ゲームボーイカラー |
| 10 | 任天堂次世代機・ドルフィン |
| 11 | NINTENDO64 |
| 12 | 次世代プレイステーション |
| 13 | プレイステーション |
| 14 | ポケットステーション |
| 15 | PC-エンジンシリーズ |
| 16 | PC-FX |
| 17 | ネオジオシリーズ |
| 18 | ネオジオポケット |
| 19 | ネオジオポケットカラー |
| 20 | Wonder Swan（ワンダースワン） |
| 21 | PC-98互換機 |
| 22 | Windows対応機種 |
| 23 | マッキントッシュ |
| 24 | 業務用 |
| 25 | その他 |
| 26 | なにも持っていない |
| 27 | 7つ以上持っている |
| 28 | とくに買う気はない |

| No. | 表4　遊んだことのあるソフト名 |
|---|---|
| 01 | プロ野球チームをつくろう！ |
| 02 | ソウルキャリバー |
| 03 | COOL BOARDERS BURRRN |
| 04 | 機動戦艦ナデシコ　NADESICO THE MISSION |
| 05 | 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… |
| 06 | ストリートファイターZERO3（サターン版） |

| No. | 表5　ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）／セガサターン ソフト名（8月30日以降発売予定） | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | アイドル雀士をつくっちゃおう♡ | 028 | 神機世界エヴォリューション2～遠い絆～ | 054 | 電車でGO！2 高速編 3000番台 | 081 | メルクリウスプリティ end of the century |
| 002 | あつまれ！ぐるぐる温泉 | 029 | 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 | 055 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称） | 082 | モンスターブリード |
| 003 | ALUGULATE アルグレート | 030 | スーパーヒーロー烈伝 | 056 | 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 | 083 | モンスターメーカー ホーリーダガー |
| 004 | UNDERCOVER AD2025 Kei | 031 | SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！ | 057 | ドリームキャスト シーケンサー | 084 | 悠久幻想曲3 Perpetunal Blue |
| 005 | ECCO THE DOLPHIN（仮称） | 032 | スーパーロボット大戦α | 058 | 七つの秘館 戦慄の微笑 | 085 | 夢馬券'99 インターネット |
| 006 | SNK VS.CAPCOM（仮称） | 033 | スターグラディエイター2 | 059 | 虹色天使 | 086 | ラングリッサー ミレニアム |
| 007 | SD飛龍の拳伝説EX | 034 | ストリートファイターZERO3 | 060 | 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 | 087 | リアルサウンド2～霧のオルゴール～ |
| 008 | ESPION-AGE-NTS | 035 | Speed Devils | 061 | ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～ | 088 | Littledream |
| 009 | エターナル アルカディア | 036 | 世界ふしぎ発見！トロイア | 062 | バーチャストライカー2 DC（仮称） | 089 | REVIVE...～蘇生～ |
| 010 | F1ゲーム（仮称） | 037 | 戦国TURB | 063 | Baldur's Gate ーバルダーズ・ゲートー | 090 | リング（仮称） |
| 011 | M-SR（仮称） | | Fanfan I♡me Dunce-doublentendre | 064 | バイオハザード-コード：ベロニカ- | 091 | ROOMMANIA #203（ルーマニア ニー・マル・サン） |
| 012 | 大相撲（仮称） | 038 | センチメンタルグラフティ2 | 065 | 花組対戦コラムス2 | 092 | ルーンキャスター |
| 013 | 学級王ヤマザキ（仮称） | 039 | 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン | 066 | パノラマコットン2（仮称） | 093 | RAYMAN2（仮称） |
| 014 | 棋太平GOLD | 040 | ソニック3Dフリッキーアイランド | 067 | はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～ | 094 | レンタヒーローNo.1 |
| 015 | 機天烈少年'S（キテレツボーイズ）（仮称） | 041 | ゾンビリベンジ | 068 | PANZER FRONT | 095 | Warrz ワーズ |
| 016 | CARRIER | 042 | ダークアイズ | 069 | VJ Monster | 096 | ワーズ・ワース |
| 017 | クラック2 | 043 | ダイナマイトロボ 2000（仮称） | 070 | ぷらす ぷらむ | | |
| 018 | グランディアII | 044 | 田中寅彦のウル寅流将棋指南　居飛車穴熊編 | 071 | ブラックマトリクスAD | | |
| 019 | ゴーレムのまいご | 045 | www.サッカー ～参加者募集！～ | 072 | FRAME GRIDE | | |
| 020 | ゴルフ（仮称） | 046 | dancing blade かってに桃天使！完全版 | 073 | Brave Knight（仮称） | | |
| 021 | ゴルフやろうぜ | 047 | dancing blade かってに桃天使II～Tears of Eden～完全版 | 074 | プロ野球チームであそぼう！ | | |
| 022 | サンライズ英雄譚 | 048 | 鄭問之三國誌 | 075 | 平成麻雀荘（仮称） | | |
| 023 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | 049 | 超鋼戦紀キカイオー | 076 | ベルセルク | | |
| 024 | シェンムー ～莎木～ 一章 横須賀 | 050 | 超時空要塞マクロス（仮称） | 077 | ポップンミュージック2 | | |
| 025 | 紫炎龍2（仮称） | 051 | Dの食卓2 | 078 | 魔剣X | | |
| 026 | ジョジョの奇妙な冒険 | 052 | デジタル競馬新聞 マイトラックマン2 | 079 | まぼろし月夜 | | |
| 027 | 新格闘術 飛龍の拳列伝 | 053 | デスクリムゾン2ーメラニートの祭壇ー | 080 | マリオネットカンパニー | | |

# 実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け！

# RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

## DC・SS売り上げRANKING ランキング

## 大作・話題作・異色作の3本がトップ3独占！

本誌の月刊化に伴い、本コーナーも今回よりリニューアル。販売累計を月単位で15位までチェックしつつ、各週の売上げベスト5を明らかにしていくので、今後ともよろしく。

さて今月目立ったタイトルといえば、何はなくとも『ソウルキャリバー』。業務用をはるかにしのぐ画面の美しさや、格ゲー初心者にも受け入れられやすいシステムが功を奏したと見え、総合的に2週間のみでぶっちぎりの1位を記録。

また2週間といえば『プロ野球チームをつくろう!』もまったくの同期間で10万本を突破。この2本、しばらくはドリームキャストの定番ソフトとして安定した売上げを記録することだろう。3位にランクインの『シーマン～禁断のペット～』もまずまずの成功といったところか。とりわけ特製ビジュアルメモリ同梱版の売れ行きには目を見張るものがあり、発売日に即日売り切れとなるショップが多かった。全体的に品薄感は強く、それが4週目の販売落ち込みにつながったようだ。

全体的に見れば、その他の新作ソフトにあまり動きが見られなかったのが残念。サターンにおいては、最後のビッグタイトルと言われる『With You～みつめていたい～』がひとり気を吐く状況だった。

### MONTHLY RANKING BEST15

7月19日～8月15日

| 順位 | 前回 | 機種 | ㊧ゲーム名 | ㊨メーカー／発売日／価格 | ㊤推定販売本数 ㊦推定累計本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | DC | ソウルキャリバー | ナムコ／8月5日／5800円 | 197,130<br>197,130 |
| 2 | 初 | DC | プロ野球チームをつくろう! | セガ／8月5日／5800円 | 121,510<br>121,510 |
| 3 | 初 | DC | シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む) | ビバリウム/7月29日/6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円) | 113,670<br>113,670 |
| 4 | 初 | DC | エアフォースデルタ | コナミ／7月29日／5800円 | 35,150<br>35,150 |
| 5 | 2 | DC | 首都高バトル | 元気／6月24日／5800円 | 27,010<br>143,820 |
| 6 | 7 | DC | SONIC ADVENTURE | セガ／'98年12月23日／1990円 | 22,900<br>463,030 |
| 7 | 1 | DC | FRAME GRIDE | フロム・ソフトウェア／7月15日／6800円 | 22,810<br>67,880 |
| 8 | 初 | SS | With You～みつめていたい～ | NECインターチャネル／7月29日／7200円 | 20,570<br>20,570 |
| 9 | 8 | DC | ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 | SNK／6月24日／5800円 | 12,930<br>96,640 |
| 10 | 3 | DC | ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 | カプコン／7月8日／5800円 | 11,570<br>47,170 |
| 11 | 5 | DC | ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 武道館～ | セガ／6月24日／5800円 | 11,310<br>89,860 |
| 12 | 初 | DC | 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 | ハドソン／7月22日／1480円 | 9,790<br>9,790 |
| 13 | 初 | DC | 北へ。Photo Memories | ハドソン／8月5日／3800円 | 9,650<br>9,650 |
| 14 | 9 | DC | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット含む） | セガ/3月25日/5800円（ガンセット7800円） | 9,170<br>229,320 |
| 15 | 6 | DC | バーチャファイター3tb | セガ／'98年11月27日／1990円 | 9,040<br>409,850 |

### WEEKLY RANKING BEST5

8月9日～8月15日

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー／発売日／価格 | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DC | FRAME GRIDE | フロム・ソフトウェア/7月15日/6800円 | 10,740 |
| 2 | 2 | DC | 首都高バトル | 元気／6月24日／5800円 | 8,950 |
| 3 | 7 | DC | SONIC ADVENTURE | セガ/'98年12月23日/1990円 | 4,860 |
| 4 | 6 | DC | バーチャファイター3tb | セガ/'98年11月27日/1990円 | 4,680 |
| 5 | 初 | DC | 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 | ハドソン／7月22日／1480円 | 4,580 |

7月26日～8月1日

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー／発売日／価格 | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | DC | シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む) | ビバリウム／7月29日／6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円) | 77,490 |
| 2 | 初 | DC | エアフォースデルタ | コナミ／7月29日／5800円 | 26,980 |
| 3 | 初 | SS | With You～みつめていたい～ | NECインターチャネル/7月29日/7200円 | 16,540 |
| 4 | 2 | DC | 首都高バトル | 元気／6月24日／5800円 | 6,340 |
| 5 | 1 | DC | FRAME GRIDE | フロム・ソフトウェア/7月15日/6800円 | 5,450 |

8月2日～8月8日

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー／発売日／価格 | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | DC | ソウルキャリバー | ナムコ／8月5日／5800円 | 152,710 |
| 2 | 初 | DC | プロ野球チームをつくろう! | セガ／8月5日／5800円 | 94,700 |
| 3 | 1 | DC | シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む) | ビバリウム／7月29日／6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円) | 31,900 |
| 4 | 初 | DC | 北へ。Photo Memories | ハドソン／8月5日／3800円 | 7,850 |
| 5 | 4 | DC | 首都高バトル | 元気／6月24日／5800円 | 5,470 |

8月9日～8月15日

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー／発売日／価格 | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DC | ソウルキャリバー | ナムコ／8月5日／5800円 | 44,430 |
| 2 | 2 | DC | プロ野球チームをつくろう! | セガ／8月5日／5800円 | 26,810 |
| 3 | 5 | DC | 首都高バトル | 元気／6月24日／5800円 | 6,243 |
| 4 | 3 | DC | シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む) | ビバリウム／7月29日／6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円) | 4,280 |
| 5 | - | DC | エアフォースデルタ | コナミ／7月29日／5800円 | 3,648 |

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、ＴＶパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー

RANKING STREET

# 前人気RANKING ランキング

## 『サンライズ英雄譚』VS.『スパロボα』! 激戦の様相

『スパロボα』がランクインして以来、今一歩のところで押さえ込まれていた『サンライズ英雄譚』であったが、今号、僅差ではあるものの逆転に成功した。実績の面から考えれば、当然『スパロボα』の方に分があるのだが、『サンライズ英雄譚』が定期的に情報公開されているのに対し、『スパロボα』はタイトル発表以来動きがなかった。それが、この結果に繋がった要因の1つであるのは間違いないだろう。だが、今号ついに『スパロボα』の新情報が公開された。それに対し『サンライズ英雄譚』は、これまで明確化されていなかったゲームシステムの情報を公開と、次号も接戦になりそうな観が漂う。互いに、同じようなファン層をターゲットにした作品なだけに、勝負の行方が気になるところ。今後も引き続き注目していきたい。

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー名 | 発売日 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DC | グランディアII | ゲーム アーツ | 未定 | 380 |
| 2 | 2 | DC | シェンムー～莎木～ 一章 横須賀 | セガ | 10月28日 | 337 |
| 3 | 9 | DC | サンライズ英雄譚 | サンライズインタラクティブ | 12月 | 209 |
| 4 | 9 | DC | ブラックマトリクスAD | NECインターチャネル | 9月 | 203 |
| 5 | 5 | DC | スーパーロボット大戦α | バンプレスト | 未定 | 200 |
| 6 | 4 | DC | バイオハザード-コード：ベロニカ- | カプコン | 今冬 | 177 |
| 7 | 6 | DC | SNK VS. CAPCOM（仮称） | カプコン | 未定 | 160 |
| 8 | 13 | DC | センチメンタルグラフティ2 | NECインターチャネル | 2000年1月27日 | 157 |
| 9 | 12 | DC | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | セガ | 9月30日 | 154 |
| 10 | 11 | DC | REVIVE…～蘇生～ | データイースト | 10月28日 | 151 |
| 11 | 23 | DC | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称） | セガ | 年内 | 103 |
| 12 | 16 | SS | ワーズ・ワース | エルフ | 未定 | 100 |
| 13 | 19 | DC | アイドル雀士をつくっちゃおう♡ | ジャレコ | 9月23日 | 97 |
| 14 | 21 | DC | 魔剣X | アトラス | 11月下旬 | 94 |
| 15 | 22 | DC | Dの食卓2 | ワープ | 12月23日 | 91 |
| 16 | 20 | DC | ラングリッサー ミレニアム | 日本コンピュータシステム(メサイヤ) | 今秋 | 86 |
| 17 | 18 | DC | バーチャストライカー2 DC（仮称） | セガ | 年内 | 77 |
| 18 | 14 | DC | ジョジョの奇妙な冒険 | カプコン | 未定 | 74 |
| 19 | 初 | DC | ベルセルク | アスキー | 12月 | 63 |
| 20 | 16 | DC | 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 | トミー | 9月2日 | 57 |
| 21 | 24 | DC | メルクリウスプリティ end of the century | NECインターチャネル | 年内 | 51 |
| 22 | 26 | DC | まぼろし月夜 | シムス | 9月23日 | 49 |
| 22 | － | SS | ソニック3D フリッキーアイランド | セガ | 年内 | 49 |
| 24 | 25 | DC | ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ） | NECホームエレクトロニクス | 9月23日 | 46 |
| 25 | 27 | DC | あつまれ！ぐるぐる温泉 | セガ | 9月23日 | 40 |
| 26 | 29 | SS | モンスターメーカー ホーリーダガー | NECインターチャネル | 年内 | 37 |
| 26 | 29 | DC | プロ野球チームであそぼう！ | セガ | 今秋 | 37 |
| 26 | 初 | DC | 鄭問之三國誌 | ゲーム アーツ | 未定 | 37 |
| 29 | 27 | DC | 悠久幻想曲3 Perpetual Blue | メディアワークス | 12月 | 34 |
| 30 | 初 | DC | 超鋼戦紀キカイオー | カプコン | 未定 | 31 |

RANKING STREET

# 移植希望RANKING ランキング

## 『ソウルキャリバー』効果!? 3D格闘アクションが好調

前号の1位、『サクラ大戦』に20ポイント以上の差をつけ、首位を獲得した『DOA2』。このポイントの伸びは、稼動開始が近づいたということもあるだろうが、先日発売された『ソウルキャリバー』の影響も考えられる。現状で、DC版『ソウルキャリバー』に匹敵しうるクオリティを持った3D格闘の筆頭候補でもあり、NAOMI基板作品であることも考慮すると、この人気ぶりにも納得がいくのでは？ また、東京ゲームショウ'99秋への出展も予定されており、次号の首位の座も手堅いだろう。『ソウルキャリバー』といえば、忘れてはならないのが、同じナムコ作品の『鉄拳TT』。ここにきて一気に初登場7位にランクイン。これは間違いなく、『ソウルキャリバー』発売の影響だろう。今後のランクアップが予想される作品だ。

| 順位 | 前回 | 機種 | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | AC | デッド・オア・アライブ2 | テクモ | 格闘アクション | 53 |
| 2 | 1 | SS | サクラ大戦 | セガ | アドベンチャー | 35 |
| 3 | 2 | AC | ストリートファイターIII 3rd STRIKE | カプコン | 格闘アクション | 31 |
| 4 | 14 | AC | デイトナUSA2 | セガ | レース | 28 |
| 5 | 5 | SS | カルドセプト | 大宮ソフト | ボードゲーム | 26 |
| 6 | 初 | PC | ADAM THE DOUBLE FACTOR | シーズウエア | アドベンチャー | 25 |
| 7 | 初 | AC | 鉄拳 TAG TOUNAMENT | ナムコ | 格闘アクション | 21 |
| 8 | 9 | PS | ディノ クライシス | カプコン | アドベンチャー | 19 |
| 9 | － | PC | ああっ女神さまっ | バンプレスト | アドベンチャー | 18 |
| 9 | 4 | SF | 魔装機神 | バンプレスト | シミュレーション | 18 |
| 11 | － | SS | ダービースタリオン | アスキー | 競馬シミュレーション | 17 |
| 12 | － | 64 | オウガバトル64 | クエスト | シミュレーション | 15 |
| 12 | － | PC | To Heart | リーフ | アドベンチャー | 15 |
| 14 | 10 | AC | THE KING OF FIGHTERS'99 | SNK | 格闘アクション | 12 |
| 15 | 8 | PS | メタルギア ソリッド | コナミ | アクション | 11 |

### 再度大募集 読者リクエスト企画、急遽決定!!

前号の当コーナーにて、今号の記事「移植&続編希望追っかけ隊！」用の読者リクエストを募集したわけだが、それが予想以上の大反響。が、ページ数の都合上、一部しか取り扱うことができず、申し訳ない結果となってしまった。

そこで、読者リクエスト企画記事を行うことが急遽決定した！ おおまかな企画内容は、各メーカーさんにアンケートという形で、ちょっと気になることを尋ねてみようといったところだ。というわけで、メーカーさんに尋ねるアンケートの質問内容をみんなから大募集しちゃうぞ。

応募方法は、ハガキか封書、もしくはEメールで、①「メーカーに尋ねてみたいこと（あまりにも失礼な質問は、編集部の判断でカットさせてもらいます）」、②「住所、氏名（本名を伏せたい場合はペンネームも記入）、年齢、性別、電話番号」を記入のうえ、〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26（Eメールの人は、【dcfan@tokuma-im.ne.jp】のアドレスへ）TIMドリームキャストFAN編集部「メーカーにちょっと尋ねたい」係まで。締め切りは、9月30日（消印有効）。

※このデータは本誌13号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中の機種の表記は、DC＝ドリームキャスト、SS＝サターン、MD＝メガドライブ、PS＝プレイステーション、64＝NINTENDO64、SF＝スーパーファミコン、PC＝パソコン、AC＝業務用となっています。

# ゲーム成績表
## 読者ランキング & ゲーム批評

## 「バトル」なゲームが上位を占めた

今号は対戦系の作品が充実。そんな中、2D対戦格闘の定番的作品、『ストリートファイターZERO3』が1位の座を獲得。しかし、評価点という面では、これといって飛び抜けた作品は見受けられなかった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌14号発売日（7月9日）までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

| 順位 | ゲーム名 | 発売元 | 発売日 | 価格(円) | 総合点 | 歴代順位 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **ドリームキャストソフト　読者ランキング** | | | | | | | | | | | |
| 1 | ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 | カプコン | 7月8日 | 5800 | 22.48 | 15 | 4.19 | 3.55 | 3.71 | 3.35 | 4.03 | 3.65 |
| 2 | ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～ | セガ | 6月24日 | 5800 | 22.33 | 17 | 4.47 | 3.60 | 3.70 | 3.67 | 3.73 | 3.17 |
| 3 | 首都高バトル | 元気 | 6月24日 | 5800 | 22.06 | 21 | 3.77 | 3.63 | 3.49 | 3.60 | 4.00 | 3.57 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 | SNK | 6月24日 | 5800 | 21.83 | 23 | 4.23 | 3.86 | 3.60 | 3.34 | 3.69 | 3.11 |
| 5 | 生体兵器 エクスペンダブル | イマジニア | 6月24日 | 5800 | 20.50 | 29 | 3.00 | 3.75 | 3.00 | 3.75 | 3.50 | 3.50 |
| 6 | バギーヒート | CSK研究所(CRI) | 7月8日 | 5800 | 19.60 | 32 | 3.70 | 3.40 | 3.00 | 3.40 | 3.30 | 2.80 |
| 7 | 超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ | セガ | 7月8日 | 5800 | 19.00 | 36 | 3.33 | 2.83 | 2.83 | 3.33 | 3.50 | 3.17 |
| 8 | 永世名人3～ゲームクリエイター吉村弘信の頭脳～ | コナミ | 7月8日 | 3990 | 15.33 | 41 | 2.33 | 2.50 | 3.17 | 2.33 | 2.67 | 2.33 |
| | **セガサターンソフト　読者ランキング** | | | | | | | | | | | |
| 1 | プロ指南麻雀「兵」 | カルチャーブレーン | 7月8日 | 4800 | 16.67 | 843 | 3.67 | 2.67 | 3.33 | 2.67 | 2.33 | 2.00 |

**1位　86%　14%**

**DC ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場**

### 甘いささやき

絵や動きのクオリティの高さはもはや言うまでもなく、保証付きの文句なしです。何よりもロードがないに等しく、快適にプレイできるところに一番の好印象を受けました。ただ、出来が良いだけに、さらなる欲が出てしまう作品です。確かに、ネットワークに対応したモードは、ドリームキャストならではといった感じで、すごく良いなと思いました。けれども、難易度をもう少し下げてほしかったです（特に、ダウンロードができるようになるまでの段階）。そして何よりも残念なのが、ビジュアルメモリによる遊びがないこと。PS版のポケステのようなミニゲームを入れてほしかったです。この2点が解消されていたならば、もっともっと良かったなぁ、と、贅沢なお願いをしたくなる良作だと感じました。（：7時間）

（東京都／無堕・21歳♂）

基本はPS版。でも、DCオリジナル要素の多いこと、多いこと。最初から復活キャラが使えるようになっているだけでなく、PS版では隠しキャラ扱いだった、殺意の波動に目覚めたリュウに真ゴウキ、M・バイソンやユーリ＆ユーニもデフォルトキャラとして入っている。これだけの数が揃っていると、正直どのキャラから使うか迷うほどだ。それに、ワールドツアーモード。これが絶品!!　ただひたすらにCOMキャラと対戦を繰り返すというのではなく、いろいろな条件に成長の要素を組み合わせることによって飽きがこない作りになっている。さらに、鍛えたキャラをネットにエントリーさせて対戦できるのもいい。ゲームの要素としてだけでなく、DCユーザー同士のコミュニケーションの一環としてもいいと思う。お互いにエントリーキャラを持ちより、対戦！負けた方はツアーで鍛え直し、勝った方もより強くなるために精進する。そうやって鍛え上げたキャラと自分自身の腕をもって、段位認定に挑む。そしてさらに上を目指し…、といった調子で、まさにハマれる要素がテンコ盛り。現時点において、最高峰の2D格闘ゲームと言える作品だと思う。（：30時間）

（福岡県／RVR-33-S・23歳♂）

アクセス時間。これは前作、サターン版『ZERO2』をプレイしていて唯一厳しいと思っていた点ですが、今回の『ZERO3』では、ほぼゲームセンターと同じタイムラグで画面が切り替わっていき、とても快適でした。格闘ゲームは、上手な人はサクサクとクリアできてしまいますが、下手な人は何度も同じキャラ相手にコンティニューを繰り返すことになるので、こういった部分が良くできていると、大変嬉しく感じます。カプコンの技術力による部分もあるかと思いますが、ハード本体に搭載された大容量メモリと、GDドライブの読み込み速度により、サターンでは無理だった快適さが実現されていて、ドリームキャストの高性能具合が感じられました。格闘部分も前作より確実に進化しており、同じキャラが相手でも、ISMセレクトのおかげで新たな感覚で遊べるのが良かったです。（：4時間）

（東京都／まいきー・27歳♂）

まずは移植度について。これは完璧と言えるだろう。カプコンのことだから、家庭用に移植する際のゲームバランス微調整による変更点もあるのだろうが、プレイしていて、それが目に付くようなことはまったくなかった。

次に、対戦格闘アクションとしての評価。『ZERO3』における最注目要素、ISMセレクト。確かに、対戦格闘モノの初心者にはとっつきにくい感をあたえているかもしれないが、シリーズものとしては、実に正統な進化を遂げたシステムだと感じた。前作までの要素を損なわず、キャラの個性と戦法の幅を広げることに成功している。また、ルックス的には気に入っていても、操作系統の問題でやり込まなかったキャラもいたが、ISMを変えることによって使ってみようという気になれた。

最後に、家庭用オリジナル要素について。まず目に付くのが、復活キャラたち。使用人口からいって、業務用版では必要ないキャラかもしれないが、家庭用ならば大歓迎だ。また、ゲスト的な形ではなく、元からいたキャラと同等な扱いなところにも好感が持てた。多彩なゲームモードに加えて、「DCならでは」ということで、通信機能もキッチリと押さえているのも評価に値するだろう。ただ、ほぼ同等の家庭用オリジナル要素が収録されているPS版が先に登場してしまっているため、インパクトという面で不満を感じざるを得ない。とはいえ、あくまでも＋αの部分に関してのことなので、決してマイナス要素ではないとだけは言っておこう。（：20時間）

（東京都／アジアンK・22歳♂）

「PS版よりも半年以上遅れて…」という意見が出るのは仕方がない。だが、それでゲーム性が下がるわけではないし、むしろ、ゲーム自体のデキはDC版の方が断然いいのだから、素直によろこぶべきだ。PS版未経験ならば十分に楽しめるだろうし、PS版経験済みであっても、通信を使った要素は新鮮に感じ

※データは本誌9月号のアンケートハガキから無作為に1000通選び出したものです。
※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？　参考するに足りるのか？　どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか？　このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

られるはず。ただ、DCのパッドだと、LRトリガーが格ゲーに向いていないので、アーケードスティックは必須だ。（：8時間）
（愛知県／マッシヴ倉田・18歳♂）

## 辛いつぶやき

ロード時間の短縮、キャラアニメーションパターン数の増加、ベガステージの背景の演出の変更、ワールドツアーモードのバランス調整、最初から全キャラ全モードで遊べる、といった、PS版での不満点がすべて解消されているところは大きなプラス要素である。だが、あまりにも細かい変更点なため、パッと見ではPS版と大差が感じられない。そのため、PS版を経験済みの人だと、物足りなさを感じてしまうだろう。PS版にはいない新キャラを追加するなど、DC版ならではの要素がほしかった。PS版を未プレイの人には胸を張ってオススメできるのだが…。（：15時間）
（山口県／HAMU・20歳♂）

確かにおもしろいゲームなのだが、前作『ZERO2』のときほどは、盛り上がれなかった。その理由は、ゲームシステムの複雑化によるところが大きい。『ZERO』シリーズというと、マニア嗜好が強い『ストIII』シリーズに対して、ビギナーにもとっつきやすいところが魅力の一つだと認識していたのだが…。段位認定モードも、初心者お断りといった感じだ。もちろん、良くなった点もたくさんある。だが、誰にでも勧められる一本とは言えなくなった気がする。（：15時間）
（千葉県／飯塚尚絅・20歳♂）

## メーカーからのひと言

DC版『ZERO3』、お楽しみ頂けていますでしょうか？ アーケードの興奮にプラスされたさまざまな要素、遊び尽くしてください！ 特に、DCならではのネットワーク機能を利用したHP。皆さん、もう来て頂けましたか？ 掲示板やスコアランキングなど、家にいながら全国中の猛者たちとコミュニケーションがとれます。ゲームとテレビから、外に広がる『ZERO3』をぜひ体感してください！ （カプコン パブリシティチーム 秋浜和之）

## 2位 53% 47%

## DC ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 in 日本武道館～

## 甘いささやき

選手の動作、グラフィック、迫力のあるカメラアングルなど、どれをとっても素晴らしく、プロレスの雰囲気が十分に伝わってきます。業務用がNAOMI版だけあって移植度は申し分なく、また「家庭用ならでは」の部分もキチンと作り込まれていて良い。操作も簡単で、格闘ゲームが苦手な人でも少し練習すれば誰でも楽しめると思います。特筆すべきは、アーケードスティックがなくてもパッドで十分に技が出せるという点にあります。また前作にはなかったタッグマッチができたり、技も増えたことで、より白熱した試合が楽しめます。

しかし、一番の売りはオリジナル選手の育成に尽きます。ストーリー的なものをすべて排除し、選手を育てるということだけに照準を絞った結果、「おもしろさ」「やる気」「愛着」「達成感」などといったものが異常なほど涌いてきます。そして、ただ育てて終わり、というわけではなく、NAOMI版にデビューさせてレスラーを記憶させたり、友達の育てたレスラーと対戦したり、ビジュアルメモリで遊んでコスチュームをいろいろ変えたりと、更に幅が広がります。観戦モードを使った対戦も盛り上がるので、「ドリームパスポート2」のメール機能を使えば、日本中の人と対戦が楽しめます。唯一、難を言えば最初から大技がバンバン出せるので、闘気の高さに応じて出せる技がもっとあれば良かったと思います。（：30時間）
（宮城県／今野祐介・20歳♂）

似てるよ！ 顔が！ 動きが！ 少し前のカクカク動いてた2Dのプロレスゲームが大昔の物に見えた。選手のクセや特性、武道館の再現度などには全日への愛とこだわりを感じた。操作性もいい。育成モードも技を受けて覚えるっていうのがプロレスらしくていい。ビジュアルメモリもミニゲームに体力表示、そしてアーケードとの連動などうまく使えている。はっきり言って観戦モードを見ているだけでおもしろい。だけど不満がないわけではない。まずテンポがかなり早い。もう少しスローでもいいと思った。それに、ぶるぶるぱっくに対応していないのも×。そして何より選手が少ない。小川にバート・ガン、ノーフィアーの2人ぐらいは欲しかった。とは言っても面白いことにはかわりないので買って損なし。（：11時間）
（新潟県／スカイウォーカー・18歳♂）

正直、ジャイアント馬場さんぐらいしか分からないようなプロレス知識ゼロの人間なのですがおもしろい。と言うことはファン向けに作られたゲームでは決してないのだなぁ、と実感しました。キャラはリアルだし、ルールも単純で分かりやすくて、かけひきがすごくおもしろい。技をかけるタイミングはちょっと難しいかな、と感じましたが、決してイライラさせる難しさではないし、演出も派手過ぎずインパクトがあり、技が決まった時は気持ちイイ。爽快感もあるしリアル感もアリで、正に楽しいプロレスが味わえるところが魅力だと思います。エディットキャラは、もっと育成要素が欲しいなと贅沢ながら感じました。育成要素をパワーアップした次回作を出してほしいです。（：8時間）
（東京都／無墜・21歳♂）

レスラーの育成がとても楽しい!! 相手の技を受けて覚えるのは、なかなかおもしろいアイデア。ただ、コスチュームがSSランクになってもカッコ悪いものばかり（最高ランクって何？）。それにハヤブサのコスチュームの色が統一されていないのにはガッカリ。でも、レスラーの動きやグラフィックには大満足。個人的に三沢と川田のコンビネーションが入っていたのが嬉しい。しかしレスラーの人数が少ない。せめて小川ぐらいは入れて、アンタッチャブル独特のコンビネーションを見たかった。（：10時間）
（群馬県／エル・フランコ・16歳♂）

まず『ジャイアントチャンネル』がダウンロードできるのにビックリ。広告とか雑誌に載っていればメモリー余ってたから買わなかったのにね。『ジャイアントグラム』は完ペキ育成モードにハマって、それ以外遊んでいません。とはいえ顔パターンは少ないしマスクのセンスもなく、レガースもどきしかないなど不満は多い。何より天龍、三沢タイガー、ブロディ、ウイリアムス、ファンクスなど、全日の名選手の再現ができないじゃん。あと名前表示。「VM－1」はないと思う。まぁ実況は諦めるけどね。でも育成の熱中度はスゴイ。自分の欲しい技を出してもらうために何十試合もやって、やっと技をラーニングしたら、すぐ試合やめてセーブの繰り返し。欲しい技を喰らってもラーニングしなかった時の悔しさ。逆にコンボ技を1回で覚えた時の嬉しさ。全選手の技表を見て、そのコマンドの中で一番欲しい技を選んで自分好みのレスラーに仕上げるのは本当に楽しいです。

ただ、あまりにも育成にハマり過ぎて他のモードは全然やってないので分かりません。とにかく育成がおもしろいです。（：20時間）
（群馬県／キルヒアイス・26歳♂）

選手数の少なさは致命的じゃないかな？ 今の全日の流れを再現できないのは、ファンとしては非常に寂しい気分にさせられる。SS版とほぼ一緒なのは、手抜きと思われてもしょうがない。今回は絶対に渕がいると思ったのに…。全選手とは言わないまでも、せめて小川や垣原、志賀くらいいれば、「チーム対抗戦モード」とかゲームモード自体が増えた可能性だってあっただろう。さらにこのゲーム、「激しい」部分ばかりクローズアップしているように思う。ファミリー軍団VS悪役商会のような「楽しい」部分も入れて欲しかった。「明るく楽しく激しい」のが全日本プロレスなのだから。

…と、文句ばかり書いたが、これらを差し引いても楽しいゲームに変わりはない。特にタッグマッチの4人同時プレイは盛り上がること間違いなし。特定の条件によって表示されるショートリプレイや入場シーン、実況など演出もツボを押さえている。何よりプロレスゲーム史上最速（？）の試合展開がいい。実際の試合の流れを再現したら、きっと疲れちゃうよ。選手の特徴も十分に再現しているしね。（：18時間）
（埼玉県／神キニスキー・32歳♂）

### 辛いつぶやき

ゲームファンに全日（あるいはその逆）を知ってもらうという目的は前作でほぼ果たされていると思う（ゲームキャラと同名のレスラーも登場しているし）。よって、バーチャキャラは隠しキャラ程度に抑え、小川や大森、高山などを出したほうが「現在の全日」を再現できたのでは？　育成モードの「技は受けることで覚える」というのも、最初は「なるほど！」と思ったものの、やってみると技によっては相手がなかなか出してくれない。そのくせ、いらない技ばかり覚えてしまい、結局ロードしてやり直すハメに。また「四の字固め」などのプロレスを代表する技がなかったり、全部揃えたコスチュームも多いとは言えない上にカッコ悪い（特にマスク）。そうして苦労して作ったレスラーも使いどころがあまりないため、すぐに飽きてしまった。育成モードに関しては前作のほうが良かったと思う。総じて、制作者の意図が空回り、といったところか。　　（：12時間）

（静岡県／ちゃばしら・29歳♂）

選手数の少なさは、どうにかならなかったのだろうか？　現実の試合をゲームで再現するのが楽しみの一つだというのに…。これでは今の全日の試合を再現することは難しい。選手の入場テーマ曲も違うものがあり興ざめした。それに、育成キャラの名前表示が「VM-1」とかなのも…。演出などに力が入っているだけに、非常に残念な気持ちだ。　　（：8時間）

（東京都／はねきち・28歳♂）

プロレスとは思えないスピーディな試合展開に驚いた。プロレスゲームというより、プロレスの技が使える格ゲーといった雰囲気。操作性はボタン同時押しが少なく、コマンド自体も簡略化され良好だが、掴みからの派生技のタイミングが取りづらいためにボタンの連打となってしまい、狙った技を出しづらい。練習モードで練習しようにも画面に技名、コマンド、入力タイミングが一切表示されない不親切さ。セガのソフトには珍しく全技表が付いていたのはそのためか。明らかにサターン版より退化していて不満が残る。

オリジナルレスラーの育成は3タイプから選べ、相手の技を受けて自分の技とするのもいいし、練習により少しずつアップするパラメータを確認するのも楽しい。だが人気度を上げるためにキーレスポンスの悪いミニゲームをこなすのはストレスでしかない。試合内容に反映させるなどの解決法が欲しかった。大技を受けた時の痛み、試合終盤にレスラーに蓄積される疲労の度合い、気力を振り絞ってお互いにカウント2.9で返し合う、最後の最後で決める大技といったプロレスならではの要素が表現されていない。観客がペラペラなので会場と盛り上がる一体感も得られない。前作と比較して絵がきれい、レフェリーがいる、タッグが組める等の進歩は確かに認める。だがプロレスゲームと名乗る以上、プロレスのエッセンスをもっと盛り込んで欲しかった。　　（：9時間）

（長野県／R33Vスペック・36歳♂）

エディットモードは嫌いじゃないが、辛い部分がいくつかある。コスチュームは最初からすべて選べるようにしてほしかった。コスチューム集めのために、『ジャイアントチャンネル』を無理にとは言わないまでも、やらされている気がした。技のレベルが上がるというのは素晴らしいが、好きな技を自分で選べないところが気に食わない。せめて一度受けた技は、いつでも好きな時に切り替えられるような感じにしてほしかった。せっかく強くしたオリジナルキャラも、近場のゲームセンターに『ジャイアントグラム』がなくて、腕試しができない人もいるだろう。そのためにも通信機能は付けてほしかった。　　（：9時間）

（北海道／天雷光・24歳♂）

### メーカーからのひと言

ユーザーの皆さんご意見ありがとうございます。開発スタッフもこれで満足しているわけではないので、日々精進していきます。まずは次回作があれば選手を増やさないと(汗)。また、本作で全日本プロレに興味を持った方は、一度日本武道館に足を運んでみてください。そして、思いっきりキョーヘーコールを叫びましょう！　　（セガ『ジャイアントグラム』開発ディレクター）

## 3位　67%　33%
## DC　首都高バトル

### 甘いささやき

車が実名で登場する、車の挙動が実車に忠実である、リプレイ画面が美しく、見る人を飽きさせない等、このソフトをプレイしていると、ここ数年のレースゲームは、「プレイしていて楽しいかどうか」ということを無視して進化してきたように思えてならない。特に、「スピード感」を、このソフト並みに感じられるものは、全ハードを見渡しても数える程しかなかった。このソフトのスピード感は実に素晴らしく、「低スペックのハードでは良いソフトは生まれない」という考え方を否定しつつも、「これからは1／60フレームという滑らかな動きが必要」と思わされてしまう。また、力の抜けたライバル車の名前にユニークなプロフィール、個性的なチームのシンボルマーク等にもセンスがあってすごく楽しめた。

だが、不満点もある。その点において、元気は『2』の制作を準備するべきであろう。まず、クエストモードのパーツ代が、値段の割に「パワーアップした感触」が薄いこと。加えて、お金を稼ぐのが少々つらい。もっとサクサク稼げても、『首都高』のゲームイメージは崩れないはずだ。また、せっかく有名アーティストを起用しているにもかかわらず、なぜきちんとしたオープニングムービー遊べる内容だった。（：10時間）

（大阪府／S・BOY・21歳♂）

## 4位　57%　43%
## DC　ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

### 甘いささやき

背景にアレンジが加わった繊細なグラフィック、雰囲気を盛り上げるBGM、誰を使うか迷ってしまう程の多彩なキャラなど、まさにシリーズの集大成とも言えるべき作品です。システム面においても、サターン版に比べてはるかにロードが短く、プレイ中もダレることなく夢中になれる。また、今回のおまけポイントである『K.O.F'99』のグラフィックを鑑賞できるのは、このシリーズのファンにとっては嬉しいかぎりでした。

しかし、ゲームシステム面の良さが、操作性の悪さを露呈してしまっているのも否めない。やや複雑なコマンドが多いこのゲームは、しっかりそのコマンドを入力しているつもりでも、純製コントローラでは入力を受け付けてくれないことが何度もあった。また、サターン版ではできたLorRボタンによるパワー溜めが使えなくなったのも不満である。けれども、これらの不満がゲーム本来の持つ魅力を打ち消してしまうほどのものではないので、結果的には大変

移植度は前作までのサターン版よりもはるかに高い。ビジュアル面を強化したというアニメーションムービーの採用や背景をポリゴン化したのは悪くないし、エフェクトに関してはフィニッシュを決めたときの効果音がしっかり出ていていいと思う。移植度に関してあえて問題点を挙げるならばBGMの継続。ラウンドが変わるごとにBGMが途切れてしまうのはちょっと痛い。ロード時間がすごく短いだけに、これは何とかしてほしかった。またネオジオポケット版を持っていないユーザーのために、今までのサターン版にはない何か新しいオリジナル要素がほしかった。そのため、今までサターン版や業務用版をやり込んできた人は飽きるのが早くなると思う。

（8時間）

（埼玉県／ベラボーズ・17歳♂）

背景の3D化、キャラクタの動きはキレイで好印象。背景の3D化はさりげないクオリティアップがよかった。また、いつもCPU戦が難しくて困っていたのですが、今回はコンティニューのときにルーレット方式とはいえハンデが貰えるので、初心者でも楽しめる点です。ネオジオポケットを持ってないので、こちらとの連動は未体験ですが、できればもっと連動させたくなるような要

が用意されていないのか（いい歌なのに！）。たまに処理が重くなるが、これぐらいは許せる範囲。ぜひ、もっと爽快な『2』を出してほしい。
（：40時間）
（埼玉県／あづさに乗って・21歳♂）

ドリームキャストの性能なくして、首都高の完全再現を始めとした、あの画像の表現はできなかったであろう。しかし、舞台が夜ということで、視界が悪いのも事実である。だが、逆に考えると、車のライトが流れるといったエフェクトは、夜だからこそできた表現である。また、自分の走行をじっくり見られるリプレイ（しかも保存可能）や、自車のすぐ前にライバル車がいるという、互いに五分の状態でバトル開始になるところなど、プレイヤーに遊びやすいと感じてもらうための細かい気配りが行き届いているのもうれしいところ。車好きの人はもちろん、一度でも首都高を走ったことのある人は、ぜひプレイしてほしいゲームである。
（：37時間）
（北海道／石田公貴・18歳♂）

初めて、「速過ぎて怖い」と感じさせてくれたレースゲーム。しかも、ゲーム内容的にもとてもおもしろい。特にクエストモード。その日のライバルカーとバトル→負けたら、そいつに勝つまでバトル→気がつけばポイントがたまっている→チューニング→性能UPを確かめてみたくて次の日へ――。と、もうこれの繰り返し。やめ時が見つからない。ただ残念なのが、設定上、前方が見にくいこと。一般車の車線変更は、バトル中ともなると反射神経の鈍い俺にはかわせません。それと、ライバルカーがもっと単純なミスを犯したり、大クラッシュなどしてしまったりすると、もっと人間っぽさが出たのに…。
（：15時間）
（群馬県／エル・フランコ・16歳）

### 辛いつぶやき

グラフィック全般、首都高の再現度といった部分でのクオリティの高さには、正直驚きました。実際に首都高を走ったことがある人なら、楽しさがよりアップするだろうと思える程。なのに「辛い」とした理由は、世界観を崩すようなライバル車のネーミングにテーマソング、それとコース数の少なさ。なんだか勝ってもうれしくないなぁと思ってしまうネーミングセンスは、せっかくの雰囲気をボロボロにしていると思いました。コース数は内回りと外回りのみで、ある程度プレイしてしまうと作業的なゲームと化してしまうところが、すごく残念に思えました。ライバル車の数は多くても、やることは同じことの繰り返しで飽きやすい。このあたりは、次回作に期待したいです。
（：8時間）
（東京都／無堕・21歳♂）

### メーカーからのひと言

ユーザーの皆さんからのご意見、誠にありがとうございます。弊社のHP、【http://www.genki.co.jp】でも掲示板を設けて、次回作への要望を受け付けています。『首都高バトル』への熱い思いを書き込んでください。プレイ中の方は、ぜひ最後のライバルに勝って、エンディングを見てください。
（元気　セールスプロモーション部　窪田光良）

素（キャラ育成とか）が欲しいなと思いました。
（：5時間）
（東京都／無堕・21歳♂）

### 辛いつぶやき

タイトルに『1999』と付いてはいるが、今巷を騒がしている新作ではなく、あくまで『98』をベースとしたアレンジ版である。さすがに現行最高峰ハードへの移植だけあってロード時間といい画像処理といい申し分ない。ゲームの方は長く楽しめるし、アレンジの必要がないくらい完成度が高い。オリジナルムービーも、ゲームの雰囲気が出て見応え十分。しかし、残念ながらネオジオポケット版を買ってまで連携させたいとは思えないし、そんなにアレンジを加えてるわけではないので、「なぜ今ごろになって…？」と疑問に感じる。
（：20時間）
（奈良県／思案中・20歳♂）

やってみた感想は、『98』とまったく同じ。PS版発売からすでに4ヵ月近くたとうというのに、今更そのまんまの移植じゃ納得いかんだろうが！　背景の違いはゲーム中に気になるようなものではないし、エフェクトが半透明になったのもどうでもいい。ネオジオポケット版との連動で〜、といっても、ネオジオポケットを持っていない！　某雑誌にSNKの偉い人が「〜今年はいい意味で裏切りたい」と言ってたが、いきなりのこれにはホントの意味で裏切られた。
（：60時間）
（福岡県／RVR-33-S・23歳♂）

サターン版と比べると、キャラ変更のロードがかなり短くなったが、移植が一番遅かったので、それほどメリットとは思わなかった。また、DC版のみの要素が少ない。OPアニメの質はバラバラだし、ネオジオポケットとの連動も『99』のデザインが見られるだけ。現在、いろんな雑誌に『99』のゲーム画面が出ている以上、まるで意味がない。さらにはモードセレクトに入るたびにロードするので、かなりイライラする。ビジュアルメモリを付けないで遊んだ方が快適なので、ビジュアルメモリをつける意味もなくなってしまう。タイトルが『1999』なのに中身は『98』の移植だし…。あと、キャラが業務用よりも小さいように見える。
（：10時間）
（東京都／PWS2・27歳♂）

### メーカーからのひと言

様々な感想を送って頂いたユーザーの皆様に、まずはお礼の言葉を！　完全移植からのアレンジや、NGPとの連動などの要素を盛り込み、満足のいく作品になったと思います。厳しい意見も参考に、今後も皆様に楽しんで頂けるソフトを提供していきたいと思います。プレイしていない人はぜひ！
（SNK 宣伝課 奥野）

## 5位　ハガキが少ないので割合はだしません

## DC　生体兵器エクスペンダブル

### 甘いささやき

キャッチコピーの「アドレナリン注入完了」は伊達じゃなかった。撃って、壊して、ひたすら突き進む。シューティングゲーム本来の魅力が本作にはある!!　操作自体も簡単で、平行射撃や武器の切り替えが思いのままに行えるのもポイントが高いところ。確かに、難易度は高いと思ったけど（EASYにしても苦労した）、歯応えがあって、逆にやる気が出た。

反面、グラフィックが細かくて派手なぶん、自分の姿をときどき見失ってしまう。特に2P同時プレイ時は画面外に移動できることもあり、よく姿を見失い、いつのまにか大ダメージを受けてしまうなんてことも。また、自キャラの動きが遅く、ダメージを受けやすかったので、緊急回避的なアクションが欲しかった。

…とまぁ、これらの不満点があったが、本作の壮快感はそれらを補って余りあるものがある。ひさしぶりに歯応えのある、気持ち良いゲームだった。
（：10時間）
（神奈川県／＊15・27歳♂）

### 辛いつぶやき

とにかく画面が見にくい。派手な爆発とかあるのはいいけど、そのせいで、キャラが見えなくなるのは困る。各ステージに人質が捕まってるらしいけど、見にくくて、いつもいつのまにか自分で殺してしまっていた。もっとキャラを大きくするとか、エフェクトを抑えるとかしてほしかった。それと、これは僕だけかもしれないけど、スクロールが気持ち悪くて酔ってしまう。さらに、難易度が高くて、ぜんぜん進めない。突然大爆発がおきて何がなんだかわからないうちに死んでしまったり、キャラの動きが遅くて敵弾を避けられない。なんだか、自弾は敵に当たりにくいような気がするし…。敵を倒す気持ち良さを見せたいなら、もっと難易度を簡単にして、画面やゲーム自体をさらにシンプルなものにするべきだ。
（：3時間）
（愛知県／佐久間信盛・23歳♂）

### メーカーからのひと言

ご感想ありがとうございます。自キャラについては、1画面の中であれだけの数のキャラとエフェクトを同時に表現するには、あの大きさが限界でした。難易度は多少高目ですが、その分長く遊べますので、ぜひ最終面を目指して頑張ってください。（イマジニア　広報担当　星見）

## 6位 ハガキが少ないので割合はだしません

### DC バギーヒート

#### 甘いささやき

最初のうちこそ、コーナーで必ずスピンするバギーに悩まされ「こんな車でレースができるか！」と思ったものです。しかし、このジャジャ馬なバギーを乗りこなせた時には、それがとても楽しく感じられます。1時間2時間と同じコースを走っていれば、自然とマシンにも慣れてきます。ちゃんと雑誌に載っている編集部ベストタイムも超えられるようになりました。自分の運転に合わせて育つAIも良く出来ていると思います。（：25時間）
（千葉県／ポッコプーン・28歳♂）

ドリームキャストのレースゲームの優位性は、アナログ操作のアクセル&ブレーキにあると思う。この作品は、まさしくその点が秀逸。LRトリガーの微妙な入れ具合で、走行時のバランスを取ることが可能だ。実車感覚でプレイできる数少ない作品といえよう。（：15時間）
（福島県／伊達臣人・21歳）

#### メーカーからのひと言

オフロードレースを極めてリアルにシミュレートした本作。「するめ」のごとくプレイする程に味が出てきます。公式HPにて、育成データを用いたゲームイベントを開催予定ですので、ぜひ参加してくださいネ！
（CRI　AP開発部　幅朝徳）

## 7位 ハガキが少ないので割合はだしません

### DC 超発明BOYカニパン ～暴走ロボトの謎!?～

#### 甘いささやき

もともと原作がアニメということであまり期待していなかったのだが、「発明」システムは秀逸で、これだけでも結構楽しめる。いわゆるお使いタイプのRPGなのだが、飽きさせずにサクサク楽しめるし、「しっかり作ってあるな」という印象を受けた。原作のファンでなくても十分楽しめる。大作ソフトが増えた昨今、こういうRPGは貴重だと思う。（：5時間）
（山梨県／オリビエ・24歳♂）

#### 辛いつぶやき

ただのお使いではなく、間に「発明」というものを入れることによって、原作の雰囲気をよく表現していると思うが、戦闘シーンが面倒なだけであまり楽しくない。「発明」が原作を抜きにしても楽しめる可能性があるだけにその点がもったいない。（：10時間）
（埼玉県／SPT・29歳♂）

#### メーカーからのひと言

人気アニメからDCに登場した本作品は、原作のファン以外の方にも十分楽しんで頂ける作品になったと思います。まだプレイしていない方には、「発明」システムを是非楽しんで頂きたいですね。（セガ　営業企画部パブリシティチーム　久田）

## 8位 ハガキが少ないので割合はだしません

### DC 永世名人3 ～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～

#### 甘いささやき

思考関係（スピードと強さ）のレベルが高く、やり応えがあった。また、多彩なモードの中でも「目隠し対局」にはハマってしまう。操作環境に若干不満は残るが、それでもこの値段なら将棋ファンにもオススメできる。（：28時間）
（徳島県／武田阿波守・30歳♂）

#### 辛いつぶやき

値段も安く、将棋ファンなら納得する程の強さ、そして多彩なモードと、硬派な将棋ソフトとしては文句なし。しかし、操作が若干わずらわしい。システムも扱いにくく、少々不親切な作りになっているのでは、という感がある。もう少し、DCだから、こんなこともできる…というようなシステムにしてほしかった。安価で、納得できる対局ができるという点では、評価に値するのだが…。（：15時間）
（東京都／♡サムライ・26歳♂）

#### メーカーからのひと言

操作性についてはまだまだ改良しなければと思いますが、思考ルーチンは以前に比べて格段の改良を施してあります。特に終盤のCPUは、コンシューマ機の中では、かなり強くなっていると思います。（コナミ　プロモーション企画部　中原）

## 1位 ハガキが少ないので割合はだしません

### SS プロ指南麻雀「兵」

#### 甘いささやき

初心者の僕はとてもやりやすく感じた。何を切ればいいのか分からなくとも、「指南」がいつでも聞ける。サクサクと進みテンポもいい。しかも低価格。不満を言えば、指南を聞くとき、いちいちウインドウを開かないといけないことと、初心者だからかもしれないが、16人のプロがどれも同じように感じられたこと。でも、全体的に初心者にはいい内容だった。（：20時間）
（愛知県／メロリンQ・17歳♂）

#### 辛いつぶやき

全体的にギリギリ及第点といったところ。CPUのレベルも良い感じだが、ウリである麻雀指南は個人的には不要と思った。が、雀荘バトルはおもしろく、妙にハマってしまった。しかし、リーズナブルな麻雀ソフトが多いなか、この値段は少々ツラいかも。（：24時間）
（徳島県／武田阿波守・30歳♂）

#### メーカーからのひと言

初心者から上級者まで、幅広い層に受けるよう作ってあります。初心者には指南モード、上級者にはバトルモードと、これだけの内容が入っていてこの価格。他のリーズナブルなソフトに比べても、十分にリーズナブルです。（麻雀仙人　遠藤）

## ゲームの批評大募集

掲載者には編集部特製の

**ソフト引換券&テレカを進呈**

**引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント**

本誌12月号に掲載予定のゲーム批評を大募集！　ハガキか封書に、①ゲーム名②評価「甘い」か「辛い」③批評文④住所、氏名（ペンネーム）、年齢、性別、電話番号⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26　TIM　ドリームキャストFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。都道府県名や電話番号など、意外なほど書きもらしている人が多いので十分に注意。特に、「甘い」、「辛い」の評価を書いていない場合は、どんなに良い批評文でも無効となってしまうので気をつけよう。また、年齢と性別に関しては、一言「OFF希望」と書いておけば掲載時にふせることができるぞ。Eメールで投稿する場合は、前述の項目①～⑤を記入して、dcfan@tokuma-im.ne.jp のアドレスへ送信すればOK。アツイ批評文を待っているぞ!!

**締め切り9月30日（消印有効）**

### 12月号の批評対象

**ドリームキャスト**

- プロ野球チームをつくろう！
- ソウルキャリバー
- COOL BOARDERS BURRRN
- 機動戦艦ナデシコ　NADESICO THE MISSION
- 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

**セガサターン**

- ストリートファイターZERO3

# 絶好調 ソフト購入に役立つポイントレビュー

# ソフトウエア SOFTWARE IMPRESSION インプレッション

## 9月2日～9月23日 発売予定ソフト

**突然の発売延期でファンをやきもきさせた『クライマックスランダーズ』の発売日が9月15日に決定！ DC久々のRPGのデキは、ファンならずとも気になるところだ。その他にもなかなか個性的なタイトルが揃ったぞ。**

### レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は大きく変わってくる。というわけで、ここでは簡単なレビュアープロフィールを掲載。最近ハマッているゲームや好きなゲームなど、ゲームに対するレビュアーの趣味・嗜好が書かれているぞ。

### 対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは9月2日～23日発売予定の全ドリームキャスト、ならびに全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前の発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合がある。

また、レビュー用ソフトは特に断り書きがない限り、完成度100%のロムを使用。🕒マークは、レビュアーがソフト評価をした際の総プレイ時間数を表している。

**加藤政樹** DC買わずに「やきゅつく」買ったSLG中毒の中辛レビュアー。我が巨人軍は2年目で日本一。あぁ楽しい。あとは「サカつく」と、もう1本優良SLGが発売されたらDC買います。トレジャー前川氏の「欲しいソフト３本あればそのハードを買う」説に納得。

**牛山雅彦** ついにというか、やっぱりというか、音声認識機能の付いた18禁ゲーがPCで発売されるという。でも独りモニターに向かって卑猥な言葉を浴びせ掛けるのは、かなりマヌケではなかろうか。とは言うものの、どんな言葉にどんな反応を示すのか興味津々。胸キュン♡

**五十嵐達雄** P96の対決企画で電撃DCに完敗した元メガドライバー。こうなったら、仕事で育成してる馬や野球チームで再戦を申しこもうかのう。そうそう、馬といえば「ダビスタ」第4回読者BCは次号（11月号）で掲載します。応募した方々、もう少しお待ちを。

**井上淳** 「F355」がやりたくてウズウズしてるけど、仕事が終わらない。おまけになんか疲れてて、趣味のレース観戦も寝坊して行けない始末。ストレス溜まりまくりの今だからこそ、FCの怪作「彷魔が刻」でパーっと発散だ。あと酒！ 飲まずにはいられない！

**山口康弘** 正直な話、今まで戦闘の話を聞くたびに心配になってきた「サンライズ英雄譚」。しかし実際にプレイしてみると、それが杞憂であることに気が付いた。今は仕事もほどほどに、猿のように遊んでます。それほど魅力のある戦闘です。これで通信対応だったらなぁ…。

**田中雅邦** 8月21日早朝、原稿が残っているやら、眠いやら、「劇場版カードキャプターさくら」を観たいやらで、のっぴきならない状況。そこで、ライターの田中さんには舞台挨拶まで見に行ってもらい、新人の田中くんには帰宅してもらった。よくある姓で助かったと思った。

**大野哲次** もう夏も終わり。海にも山にも行けず、ほとんどを編集部で過ごす日々。でも、「B／MAD」のサンプルでご主人様全員と水浴びしました！ でも、ふと気がついて、空しさが心をグレーに染めました。とりあえず、「ウテナ」と「さくら」を観にいこうっと。

**松本亮** 専業SLGゲーマー。『サンライズ英雄譚』の戦闘システムの秀逸さに大ショックを受ける。某大戦の亜流に過ぎない版権ゲーだと思ってた自分にチップちゃんキック。ギャザリング系カードゲームの戦略性をうまく組み込んだ快作でごんす。名作になりそうな予感が…。

## 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4




- ●発売日／9月2日
- ●価格（税別）／6800円
- ●発売元／トミー ●開発元／ユークス
- ●ジャンル／スポーツ（プロレス）
- ●対象年齢／全年齢
- ●ディスク枚数／1枚
- ●複数プレイ／最大4人同時
- ●データセーブ／91・プレイデータ、環境設定
- ●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく

**3Dプロレスゲームの人気シリーズがDCに登場。（P96で紹介）**

### 良くも悪くも手堅いデキだが、通信対戦は燃える！

今やプロレスゲームの定番となりつつある本シリーズ。投げ・打撃・関節の3すくみを基調とした遊びやすいシステムはそのままに、技や選手数が大幅に追加された。しかし技が相手のダメージによって決まるため展開が単調になりやすい、ダッシュ技が強すぎるなど、従来の欠点も踏襲しているきらいはある。

だが、通信対戦は予想以上の面白さ。CPU同士のロジック対戦なのだが、これが直接動かす以上に熱い。ロジックは設定項目こそ多いが複雑ではないし、ラーニング機能もあるので、初心者も尻込みせず挑戦してほしい。（五十嵐：🕒30時間）

### 予備知識なしでも楽しめるプロレスゲームの標準型？

実はシリーズ初体験。それで最初に感じたのが試合展開の遅さ。先日まで別のプロレスゲームで遊んでいたからかもしれないが、1試合に時間がかかり過ぎるのは考えものだ。しかしレスラーの数が多いので飽きないし（余計なのもいるが）、技の数も十分。システム的には目新しい部分はないが、安心して遊べるのは嬉しい。そしてエディットでのオリジナルレスラー作成が想像以上。かなり細分化されているので理想のレスラーも作りやすい。そのレスラーを使っての通信対戦。見ているだけでも楽しいが、やはり自分で操作したかった。（山口：🕒6時間）

### 得点の根拠は？

●通信対戦で＋1点。というより、通信こそが『4』の肝。（五十嵐）
●通信対戦での不満はあるが、安心して楽しめる点を考慮。（山口）
●プロレスゲームとしての華やかさや通信は魅力的。だが、軸のズレ具合は減点材料。（松本：🕒2時間）

| GⅠも神宮も行きました | 編集部一の大仁田嫌い | U時代からの山ちゃんファン |
|---|---|---|
| 五十嵐 8 | 山口 7 | 松本 8 |

## dancing blade かってに桃天使！完全版




●発売日／9月2日
●価格（税別）／5800円
●発売元／コナミ　●開発元／コナミ
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／2枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／2・プレイデータ
●対応周辺機器等／なし

PSで好評だった全編アニメのアドベンチャー。（P132で紹介）

### ゲーム性の薄さをキャラでカバー？

全編ムービーの完全アニメゲー。話自体はお約束的なものが多く、ベタベタなストーリーだが、キャラの魅力とストーリーのノリでカバーといったところ。最近のアニメチックなノリなので、期待は裏切っていないといったところか。選択肢でストーリーが分岐するのだが、分岐の意味がわかりやすいので、好きなストーリーへと簡単に進められる。そういう意味でも、ゲームというよりは、むしろアニメソフト。ゲーム性は素晴らしく薄いが、ストーリーとキャラ目的ならば問題はないといったとあころか。（松本：3時間）

### インタラクティブなOVA唐突なシナリオは…

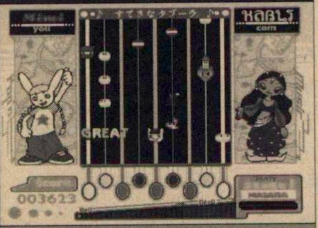
「何故今更DCで？」という気がしないでもないが、LD（PS）にディレクターズカット分が追加されたDVD版（DC）と考えれば納得できるか？　確かに動画は流れるように美しい。ありがちな性格付けのメインキャラたちによる、あまりにも行動パターンが読めるギャグの応酬も決して嫌いではない。しかし強引かつピントのぼやけたストーリーに終始違和感は拭えず、テンポとノリだけで押し切っているように感じられた。システム的な面を見ても、一応複数回プレイを前提としているのに、スキップや早送りがないのには疑問が残る。（牛山：3時間）

### 得点の根拠は？

●アニメ自体は好み。ゲーム性の薄さをどう取ったものやら…。おまけが充実してるのは嬉しいが。（松本）
●発表時には一瞬購入を考えたが、これでおなかいっぱい。（牛山）
●ほぼ見るだけの内容なのに、先行のPS版とほとんど変わらないのはツライ。（五十嵐：2時間）

| 何故か主題歌CDを持ってる | アニメゲームは敬遠ぎみ | 「エヴァ」くらいは見た |
|---|---|---|
| 松本 7 | 牛山 6 | 五十嵐 5 |

## ポップンミュージック2



●発売日／9月14日
●価格（税別）／4800円
●発売元／コナミ
●開発元／未公開
●ジャンル／その他　●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●データセーブ／9・プレイデータ
●対応周辺機器等／特製コントローラ、VGAボックス

アーケードで人気のリズムゲームが登場。（P132で紹介）

### 難しいけどやっぱり楽しいレスポンス良好な優良作品

久しぶりに1曲プレイ。で、感じたのは、やっぱり『ポップン』は楽しいってこと。とにかく曲が抜群にいい。ポップでノリの良い曲でやる気倍増。それにうまくプレイできたときの満足感がたまりません。簡単なシステム（…）も○。とはいうものの、ゲームの方は羊の皮を被った狼状態で、かなり難しい。お手軽な5ボタンモードでも難しく感じてしまう今日この頃（もう年か…）。とにかく、曲も増え、ロードも快適、モードも充実。はっきり言って優良作品。アーケードでプレイ、もしくは曲を聞いて少しでも気になったら即買いOK。（加藤：5時間）

### 難易度の壁は高いがつい挑戦したくなる

落ちてくるポップくんに合わせてボタンを押すだけ？　簡単簡単！…と思いきや、まったくの初心者の私には歯が立たない難易度。5ボタンにしても、難しい曲にはついていけません。とはいえスピード調整からフレーズ指定までできるトレーニングモードはかなり使いやすく、練習の環境はバッチリ。1プレイが短くサクっと終わるので、ちょっとした空き時間に気軽に練習できるのもいい。とにかくうまくならないと心地よいプレイはできないし、それには修練と才能？がいるが、練習が苦にならない雰囲気と楽曲の良さはさすがである。（五十嵐：3時間）

### 得点の根拠は？

●難易度の高さは楽曲の良さでカバーってことで。満足。（加藤）
●うまい人のプレイは見て（聴いて）いるだけでも面白い。（五十嵐）
●前作よりも増えた曲のバリエーションに＋1点。特にド演歌は最高。（井上：4時間）

| 前作ももちろん好きでした | 「音ゲー」はほぼ初体験 | 音ゲー下手の横好き |
|---|---|---|
| 加藤 8 | 五十嵐 7 | 井上 7 |

## クライマックスランダーズ



●発売日／9月15日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ
●開発元／クライマックス
●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／16・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

歴代クライマックスキャラが活躍するRPG。（№14 P34で紹介）

### さまざまな遊び方を引き出せる懐の深さが魅力！

あらゆる方向から遊びを研究し尽くした、という言葉がよく似合う。プレイするたびにマップの変化するダンジョン、6種類11個から成るVMゲーム、はたまたモンスターの捕獲→仲間に加えての冒険など、やればやるだけ面白さがアップするというスルメ系ソフトだ。

とりわけ素晴らしいのは、そういった種々雑多になりがちな要素をピース（町）できっちり管理し、いつでも好きなときに取り出せるようにしてある、という点。ホントにこれだけで、1年以上楽しめるんじゃないかと思うくらいです。（井上：10時間）

### 漫然と遊ぶのではなくやり込んでこその1本

ゲーム自体は、不定形ダンジョンを探索する比較的シンプルなRPG。ダンジョンを出るごとにレベルが1になるのは『トルネコ』的だが、アイテムやスキルを持ち越せるので、それらの収集がゲームの楽しみとなる。逆に言えば、漫然とストーリーを追うだけでは面白さの半分も味わえない。アイテム収集、ミニクエスト、VMゲームの購入など、本編以外に山ほど用意された寄り道を自分のペースで楽しむのが本作の魅力だ。受動的に遊ぶのではなく、自分なりの目標を持って遊べるなら、十分その期待に応えてくれる良作である。（五十嵐：8時間）

### 得点の根拠は？

●RPGというよりも、遊びのツールなんじゃないのコレ!?（井上）
●シンプルながら多様な遊び方が可能。中毒度高し。（五十嵐）
●絵的には難な部分もあるが、ゲーム性が良くついついプレイ。ほどほどの良作。（松本：9時間）

| やりこみ系熱愛を身上とする | ランドストーカーを極めし者 | 『トルネコ』大好き |
|---|---|---|
| 井上 8 | 五十嵐 9 | 松本 7 |

## ESPION-AGE-NTS



●発売日／9月23日
●価格（税別）／5800円
●発売元／NECホームエレクトロニクス
●開発元／NECホームエレクトロニクス
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／7・プレイデータ、環境設定
●対応周辺機器等／アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

4分割された画面に次々に指示を出す新機軸SLG。（P19で紹介）

### 絶妙な難易度が快感な辛口カレー的作品

4分割画面で刻々と進む現場の状況。次々に与えなければならないエージェントへの指示。目を離したスキをついたかのようなトラブル…。本作は、ゲーム全体に漂う緊張感が実に心地好い作品である。確かに画面の地味さはあるが、任務に向かって適確な指示を与えていくというストイックなゲーム性で、それを許せてしまう。何より、正確な判断、効率のいい指示を出せたときの壮快感は麻薬的ですらある。この気持ち良さの前では、歯応えのある難易度すら適度な刺激に思えてしまう。操作はシンプルだし、システムも単純明快。最近では数少なくなった、純粋なゲームとしての難易度が気持ち良い名作だ。　（松本：🕘12時間）

### 今時珍しい突き放しっぷりだが「解く」達成感は随一

最大4人のメンバーをリアルタイムで別々に動かしてスパイ活動をおこなう、新機軸のSLG。チュートリアル代わりの1面以外は、ほとんど情報のない状態で任務に放り出されるため、難易度は高い。地道な探索とメモ取りが必要不可欠なので、お手軽に遊びたい人は避けたほうがいいかも。だが地道な努力が必ずクリアに結びつくようになっており、苦労はするが行き詰まることも少ないバランスは見事。歯ごたえと達成感を求める人には最適のゲームといえる。　（五十嵐：🕘5時間）

#### 得点の根拠は?

●数々の試みと、歯応えのある難易度には文句無し。　（松本）
●メモを片手に遊ぶ熱意があれば＋1点。人を選ぶ1本。　（五十嵐）
●新しい試みとしては買うが、おもしろさを伝えようとする姿勢にかけているのでは…。（田中：🕘4時間）

| やりこたえのある作品を待ってた | 1本のソフトをやりこむタイプ | 個性的なゲームは好きだけど |
|---|---|---|
| 松本 9 | 五十嵐 7 | 田中 6 |

## まぼろし月夜



●発売日／9月23日
●価格（税別）／5800円
●発売元／シムス ●開発元／シムス
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／20・プレイデータ
●対応周辺機器等／ビジュアルメモリ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

ヒロインが幽霊という異色の恋愛アドベンチャー。（P126で紹介）

### 多彩なストーリーに膨大なテキスト。が、欲張りすぎ?

DCでは初のビジュアルノベル風アドベンチャー。とにかくテキスト量が多く読書嫌いにはオススメできないが、その分物語に厚みが出ている。しかも恋愛可能なヒロインが9人おり、それぞれに独立したストーリーが…と盛りだくさんなのだが、ちょっと詰め込み過ぎの感あり。分岐の選択にもよるが、各人物のシナリオが錯綜しすぎて散漫な印象がある。分岐条件が分かりにくいのも、この手のソフトでは足かせに。また画面明度の調整ができず眼が疲れやすいなど、やや不親切な面も。読みごたえは十分なので、じっくり遊べば味が出る。（五十嵐：🕘6時間）

### 恋愛ソフトというよりも良質のジュブナイル作品

オーソドックスなノベルタイプのアドベンチャー。ノベルとしては読み応え十分だし、ヒロインたちも魅力的ではある。が、恋愛を中心に考えると評価は分かれるかもしれない。ノリとしては、往年の少年ドラマシリーズのような、といえばわかる人も多いかも。幽霊であるあやめを柱においたストーリーは、ファンタジックでノスタルジーを味わうことができる。大林監督の雰囲気を感じる人も多いのでは？　しかし、一人称であるという点で一歩引いてしまった。これはもう、どうしようもないノベルゲームの宿命ではあるのだが。（大野：🕘10時間）

#### 得点の根拠は?

●もう少しプレイしやすい環境なら…。ちょっと惜しい。　（五十嵐）
●ジュブナイルとしては良作。こういうストーリーは大好き。　（大野）
●良くできた作り。味のありすぎるキャラデザがなんともいえません。（松本：🕘6時間）

| 文学部卒の自称文学青年 | いち押しキャラはクリスティーナ | ギャルゲーはシナリオ命 |
|---|---|---|
| 五十嵐 6 | 大野 7 | 松本 7 |

## アイドル雀士をつくっちゃおう♥



●発売日／9月23日
●価格（税別）／6800円
●発売元／ジャレコ
●開発元／ジャレコ
●ジャンル／麻雀 ●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／4・プレイデータ
●対応周辺機器等／なし

自分だけのアイドル雀士がつくれちゃう！（P131で紹介）

### ただ、おもしろいとしか言いようがないわけで…

本シリーズに触れたことがある人なら理解できると思うが、あの理屈抜きでおもしろい軽快なノリは、本作でもバッチリ！　「具体的にどこが？」と聞かれると回答に困るが、おもしろければそんなのどうでもいいでしょ。麻雀部分に関しては、キャラごとの打ち筋の特徴が薄くなった気がするが、イカサマっぽい配牌が絶妙にいい感じで、不条理なんだけど腹立たしくない。というか、少なくとも、コンシューマ機でのイカサマ系の麻雀はこうあるべき。ウリのメイキングモードも、キャラが立たないのではという不安があったが、やってみたらキッチリとハマッてしまいました。（田中：🕘15時間）

### 魅力的なキャラの見せ方その真髄がココにはある

相変わらず低い難易度にヘンテコなイカサマ。胡散臭い相手の配牌が…なんていう文句は髪の毛程も思わなかった。このゲームはキャラの魅力が第一だから。そう考えると減点する部分がないんです。キャラの魅力は存分に引き出されているし、綺麗すぎるグラフィックにフルボイス、さらにムービーでトドメを刺された感じ。どこぞの恋愛アドベンチャーよりよっぽど魅力的。またメイキングモードの着せ替えが想像以上に楽しい。少しロードが長いけれど（笑）麻雀の知識は関係ありません。登場キャラに魅力を感じた人なら即買いでしょう。　（山口：🕘8時間）

#### 得点の根拠は?

●出演していないキャラのファンの心情を考えて、マイナス1。（田中）
●ロードの長さとキャラの少なさが残念。で、泣く泣く－1点。（山口）
●キャラの好みが合わないと、ただ大味な麻雀に。（五十嵐：🕘3時間）

| 全キャラクリア済 | スーチーユキが お気に入り♥ | 麻雀もいいがギャルもいい |
|---|---|---|
| 田中 9 | 山口 9 | 五十嵐 7 |

## レビュアー座談会　雑感Impression!!

**五十嵐**　今回は当初レビュー予定だった『ぐるぐる温泉』が、サーバ状況整備のため次号に延期。やっぱり、万全の態勢で評価したいからな。
**加藤**　その代わり『クライマックス』の発売日がついに決定！　今回はそれを中心に３本を取り上げるぞ。

### もっと間口が広ければ…『ESPION-AGE-NTS』

**加藤**　うわ～、これはちょっと難し過ぎるだろ。
**松本**　私は最近のヌルいゲームには飽き飽きしてたんで、待ってましたという感じですが。
**五十嵐**　いきなり何もないところに投げ出されるから、『ウィザードリィ』みたいに自分で一から考えて行動しないとダメでしょうけど。
**加藤**　いや、これはちょっと突き放し過ぎだろ。ここまで何をしていいか分かりにくいと、なかなかクリアする気になれないぞ。
**田中**　ちょっとプレイ感がわずらわしいんですよ。操作自体は難しくなくても、４人同時に動かして指示を与える煩雑さや、無意味なくらいのマップの広さのおかげで。
**五十嵐**　確かにそれはあるけど、総当り的に地道に調べていけば、なんとかなるゲームだよ。メガCDの『マイト＆マジック３』の世界マップを自力で作ったのに比べれば…。
**加藤**　お前は特殊だって（笑）。五十嵐や松本みたいなマニアじゃなくてもプレイできるような工夫をしてほしかったんだよな。
**田中**　このゲームみたいに「戦略の構築」を楽しませてくれる作品は、DCにはほとんどなかったと思うんですよ。その点、戦略SLGとしてオリジナリティはかなり高いんですが、



◐マップが広すぎるとの声多数。序盤は狭いマップの方が良かった？

その面白さをダイレクトに伝えられるようなシステムになっているかというと、ちょっと…。
**加藤**　だから、例えばまだプレイヤーが慣れない序盤だけでも、人員配置と移動だけ、みたいにプレイヤーの行動を戦略部分だけに専念させても良かったんじゃないかな。
**田中**　マップにしても、あんなに広くなくてもドラマは作れると思うんですよ。最初は10部屋くらいにして、まずはこのゲームのベーシックな面白さを伝えるとか。
**松本**　最初のとっつきの悪ささえクリアできれば、かなり面白いゲームなんですがね。２度め以降のプレイでも、タイムアタックを極めるとかいろいろな遊び方ができるし。
**加藤**　正直な話、素材がいいだけにもったいないゲームだよな。
**五十嵐**　でもDCの能力を見た目以外の部分で活かして「新しいものを作ろう」という姿勢は評価できると思う。根気があれば、試してみる価値は十分にあるんじゃないか。

### 良くも悪くもプロレスゲーム『闘魂烈伝4』

**加藤**　おい五十嵐！　お前、電撃DCに負けたんだって（今号P96参照）。恥を知れ、恥を！
**五十嵐**　フッ…我がプロレスは「魅せる」ことに価値あり！　試合には負けたが、内容ならばウチが…。
**松本**　五十嵐さんの分身の「セクハラだ」なんか、急所蹴りばっかりで見苦しかったじゃないですか。
**五十嵐**　まあそれはそうと、予想以上に面白かったんだ、通信対戦。
**加藤**　ごまかしやがったな。確かに自分で操作すると、良くも悪くもシステムの古さが目につくんだよ。むしろCPU同士の通信対戦が面白いのは、意外な発見だよな。
**松本**　でも、プロレスゲームのシステムとして「３すくみ」は完成されていますからね。古いといっても大きく変えるわけには…。むしろ、技が少ないような気がしましたが。
**五十嵐**　いや、１人あたり80種くらいは装備できるんだよ。少ないように見えるのは、お前が未熟か、勝ち

◐個性出まくりの選手ムービー。これを見るだけでもけっこう楽しい




にこだわり過ぎかのどちらかだ。
**山口**　あと、なんかタッグマッチがやりにくくなかった？
**加藤**　ああ。シングルだと自動的にキャラが向き合うんだけど、タッグで混戦になると、たまに軸が合わなくなって技が妙に当たりにくくなるよな。タッチもづらいし。
**松本**　まあシステム的な進化はあまりないんですが、選手数はすごいことになってますね。当時団体同士が険悪だったのに、UFOの小川まで入っていますからね
**加藤**　藤田とか吉江とか一部の若手以外、全員出ているからな。
**山口**　いや、ブラックキャットがいない！　若手の壁たるネコさんが。
**五十嵐**　一時期ストロングマシーン？号になってたからか（笑）。
**加藤**　それを言ったら、１号なんか今や選手会長じゃないか（笑）。
**松本**　若いファンは分かりません！
**加藤**　あと、ムービーが最高に面白いんだよ！　天山のバカ騒ぎっぷりとかカ・シンの冷めっぷりとか。
**五十嵐**　かなり濃いファンじゃないと楽しめませんよ。逆に、これが楽しめるようなら買いですね。
**加藤**　ゲームのベースはオーソドックスなんだけど、それに付随するプロレスっぽさがいい味出してるんだ。濃いプロレスファンほど、楽しめるゲームかもしれないな。

### 見た目で損しそうだが中身は○『クライマックス』

**松本**　ゲームの内容は別として…ちょっと見た目で損しそうな感じなんですよね。
**五十嵐**　クライマックスというとメガドラというイメージがあるから、なんかアカ抜けない雰囲気があるんだよな。メガドライバーとしてはそこが好きなんだけど（笑）。
**井上**　そもそもグラフィックを見てどうこうというゲームじゃないでしょ。だいたいミニゲームの『つゆダクⅣ』からして、VMのグラフィックであれだけ面白いんだから。
**五十嵐**　でも、『つゆダク』の語源がメガドラの『シャイニング＆ザ・ダグネス』の略称だって知ってる人、どれだけいるんだ？　まあ、そんなセンスがメガドラチックで、またいいんだけど。
**松本**　そんなの五十嵐さんだけですよ！　でも、確かに昔のゲームっぽい感じがありますよね。
**井上**　見た目は地味なんだけど、遊んでみるとけっこう楽しくて、なかなか止められないんですよ。
**松本**　そうですかね。『トルネコ』派の僕としては、ダンジョンでのレベルやアイテムのバランスがイマイチ納得がいかないんですよ。決して悪いわけではないけど。
**五十嵐**　『トルネコ』はダンジョン探索が目的そのものみたいなところはあるけど、『クライマックス』はアイテムやモンスター収集の手段という面が強いからな。これくらいサッパリしていた方が、「収集」で何度も入るにはいいんじゃないか。
**井上**　ダンジョンを軸にした箱庭世界で自分の好きなように遊べる、という感じですかね。
**松本**　その『トルネコ』（PS版）の続編も９月に出るそうですね。
**五十嵐**　なに！　新旧ダンジョンRPG対決だな。よし、主人公キャラの数ならこっちが圧勝だ～!!
**井上**　いきなり叫んだりして。よほど電撃に負けたショックが（涙）。
**五十嵐**　ほっとけ。まあ『トルネコ』が「深く」極めるゲームとすれば、こっちは「広く」遊びの範囲を広めるゲーム。また違ったタイプのスルメゲームだから、ゲーム好きならけっこう長く楽しめると思うぞ。



◐ストーリーそっちのけでクエストにいそしむ。これもまた自由なのだ

# 特別企画 ホントは安泰？ DCのソフト供給

## 徹底検証 データで発売延期を考える

タイトル数が少ないうえに、楽しみに待っていたあのソフトも発売延期。オレのDCただの箱？ なんて声も聞こえそうな昨今。ならば多角的にデータを検証し、客観的に現状を見つめ直してみようじゃないか！

## 8カ月のあいだに、66本のタイトルを遊べるハズだったのだが…

まず、さまざまな憶測をめぐらす前に、DCソフトの発売状況を確認してみよう。調査期間は本体発売日の'98年11月27日から、'99年7月27日までのちょうど8カ月間。やはり発売延期作品の本数は多く、発売予定日どおりに世に出たソフトは全体の約3割に留まっている。

それでも世に出たソフトは48本。ユーザーが口にしがちなソフト不足のイメージに対して、タイトル数は着実に増加してきている。果たしてこれらの数字を多いと見るか少ないと見るか…。次ページでは、他のハードの状況と比較しつつ、さらにその実態に迫っていくぞ。

### 表の区分について

白地タイトルは、最初の予定どおりに発売されたもの。薄いグレー地は、延期されたものの無事期間内に発売されたタイトル。濃いグレー地は、7／27までに発売されなかったもの、あるいは発売予定が未定になったものを表す。なお発売予定が「～月未定」のものは、実際の発売がその月や時期(上旬～下旬)を越えてしまったタイトルにのみ該当。それ以外は、アナウンス第2報以降の正確な発売予定日に従って明記した。

## '98/11/27～'99/7/27までに、発売がアナウンスされたタイトル全リスト

| タイトル | メーカー | 発売予定 | 発売日 |
|---|---|---|---|
| GODZILLA GENERATIONS | セガ | 98/11/27 | 98/11/27 |
| July | フォーティファイブ | 98/11/27 | 98/11/27 |
| セガラリー2 | セガ | 98/11/27 | 99/1/28 |
| バーチャファイター3tb | セガ | 98/11/27 | 98/11/27 |
| ペンペントライアイスロン | ゼネラル・エンタテイメント | 98/11/27 | 98/11/27 |
| GEIST FORCE(ガイストフォース) | セガ | 98/12/10 | 未定 |
| SONIC ADVENTURE | セガ | 98/12/17 | 98/12/23 |
| インカミング 人類最終決戦 | イマジニア | 98/12/23 | 98/12/17 |
| セヴンスクロス | NECホームエレクトロニクス | 98/12/23 | 98/12/23 |
| テトリス4D | BPS | 98/12/23 | 98/12/23 |
| 神機世界 エヴォリューション | セガ、ESP、スティング | 98/12/23 | 99/1/21 |
| モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2 | UBIソフト | 98/12月未定 | 99/3/11 |
| クラック2 | SIEG | 98～99初冬 | 99/冬 |
| Dの食卓2 | ワープ | 98～99初冬 | 99/12/23 |
| BLUE STINGER | セガ | 98年内 | 99/3/25 |
| クライマックス ランダーズ | セガ | 98年内未定 | 99/9/15 |
| ゴルフ（仮称） | セガ | 98年内未定 | 99/未定 |
| 戦国TURB | NECホームエレクトロニクス | 99/1/14 | 99/1/14 |
| スピード・デビル | Ubiソフト | 99/1月 | 99/9月未定 |
| パワーストーン | カプコン | 99/2/25 | 99/2/25 |
| ポップンミュージック | コナミ | 99/2/25 | 99/2/25 |
| Get Bass | セガ | 99/2月未定 | 99/4/1 |
| エアロダンシング featuring Blue Impulse | CSK総合研究所(CRI) | 99/2月未定 | 99/3/4 |
| デジタル競馬新聞 マイトラックマン | ショウエイシステム | 99/2月未定 | 99/4/8 |
| リアルサウンド～風のリグレット～ | ワープ | 99/2月未定 | 99/3/11 |
| 北へ。 White Illumination | ハドソン | 99/2月未定 | 99/3/18 |
| サイキックフォース2012 | タイトー | 99/3/4 | 99/3/4 |
| ぷよぷよ～ん | セガ | 99/3/4 | 99/3/4 |
| 麻雀大会ⅡSpecial | コーエー | 99/3/4 | 99/3/4 |
| 湯川元専務のお宝さがし | セガ | 99/3/20 | 99/3/20 |
| MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES | カプコン | 99/3/25 | 99/3/25 |
| SUPERSPEED Racing | セガ | 99/3/25 | 99/3/25 |
| THE HOUSE OF THE DEAD2 | セガ | 99/3/25 | 99/3/25 |
| 三國志Ⅵ | コーエー | 99/3/25 | 99/3/25 |
| 信長の野望・将星録withパワーアップキット | コーエー | 99/3/25 | 99/3/25 |
| COOL BOARDERS BURRN | ウェップシステム | 99/3月未定 | 99/8/26 |
| 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 | naxat | 99/3月未定 | 99/9/30 |
| バギーヒート | CSK総合研究所(CRI) | 99/3月未定 | 99/7/8 |
| 森田の最強Reversi | ランダムハウス | 99/4/15 | 99/4/15 |
| 森田の最強将棋 | ランダムハウス | 99/4/15 | 99/4/15 |
| レッドラインレーサー | イマジニア | 99/4/29 | 99/4/29 |
| WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 | パナソニックワンダーエンタテイメント | 99/4月上旬 | 99/4/22 |
| エレメンタル・ギミック・ギア | ハドソン | 99/4月未定 | 99/5/27 |
| ダイナマイト刑事2 | セガ | 99/5/27 | 99/5/27 |
| SD飛龍の拳伝説EX | カルチャーブレーン | 99/5月未定 | 未定 |
| 首都高バトル | 元気 | 99/5月未定 | 99/6/24 |
| Littledream | パンサーソフトウェア | 99/春 | 99/未定 |
| RAYMAN2（仮称） | Ubiソフト | 99/春 | 99/未定 |
| 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン | パンサーソフトウェア | 99/春 | 99/11/3 |
| エアフォースデルタ | コナミ | 99/春 | 99/7/29 |
| 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… | バンダイ | 99/春 | 99/8/26 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 | SNK | 99/春 | 99/6/24 |
| シーマン～禁断のペット～ | ビバリウム | 99/春 | 99/7/29 |
| シェンムー～莎木～ 一章 横須賀 | セガ | 99/春 | 99/10/28 |
| フレームグライド | フロム・ソフトウェア | 99/春 | 99/7/15 |
| プロ野球チームをつくろう! | セガ | 99/春 | 99/8/5 |
| ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～ | セガ | 99/6/17 | 99/6/24 |
| 生体兵器エクスペンダブル | イマジニア | 99/6/24 | 99/6/24 |
| 超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ | セガ | 99/6月未定 | 99/7/8 |
| 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 | ハドソン | 99/6月未定 | 99/7/22 |
| ワールド・ネバーランド・プラス～オルルド王国物語～ | リバーヒルソフト | 99/7/1 | 99/7/15 |
| 永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～ | コナミ | 99/7/8 | 99/7/8 |
| ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 | カプコン | 99/7/8 | 99/7/8 |
| 真 本格花札 | アルトロン | 99/7/22 | 99/7/22 |
| 世界ふしぎ発見！ トロイア | TBS | 99/7/22 | 99/7/22 |
| 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 | トミー | 99/7月未定 | 99/9月上旬 |

実際に発売されたのは48本

## しかし 他機種と比べると、DCソフトも順調に世に出ている

PS、SS、N64の3ハードと比較してみると、実際のところDCは発売状況も延期状況も決して劣っていないことが分かる。いずれのハードも、滑り出しは思惑どおりのソフト供給ができず、発売延期が頻発しているのが実情といえる。

やはり現在の発売延期をめぐる状況は、DCが新ハードとして発展途上であるがゆえなのか。ここでは右の表から見える特徴について、それぞれのハード別に見ていこう。

### ハード発売後8ヵ月間に見る、それぞれの状況

| | DC | PS | SS | N64 |
|---|---|---|---|---|
| 総ラインナップ数 | 66 | 106 | 60 | 27 |
| 延期タイトル数 | 38 | 68 | 35 | 18 |
| 実発売タイトル数 | 48 | 60 | 46 | 10 |
| 延期後発売数 | 20 | 22 | 21 | 1 |
| ラインナップ中の発売割合 | 72.7% | 56.6% | 76.6% | 37.1% |
| 実発売数中の延期作割合 | 41.6% | 36.7% | 45.7% | 10% |

各ハードの集計期間は次のとおり。DC…'98／11／27～'99／7／27。PS…'94／12／3～'95／8／3。SS…'94／11／22～'95／7／22。N64…'96／6／23～'97／2／23。

- 集計期間内に、1度でも発売がアナウンスされたタイトル数。
- 総ラインナップ数のうち、発売日が後にずれこんだものの数。
- 総ラインナップ数のうち、集計期間内に発売されたものの数。
- 発売が延期されたが、集計期間内に発売されたものの本数。
- ラインナップされたものがどれだけ集計期間内に出たかの割合。
- 集計期間の発売タイトルのうち、1度でも延期したものの割合。

### DC 発売後8ヵ月…ラインナップ66本、実発売数48本

ラインナップ中のタイトルが、8ヵ月間にどれだけ世に出たかの割合を見るならば、DCはSSに次いで優秀な数値を示している。しかしそのうち、発売予定が延期されたものの割合もSSに次いで多い。ただ、ハイスペックを生かした移植作品のリリースは得意で、『セガラリー2』を除いては予定を大きくズレ込むことなく発売が実現できている。特に業務用基板、NAOMIからの移植、発売の流れはスムーズの一言。

**総括 強烈な破たんはないが…**

・他機種のラインナップと比較すると、発売タイトルは少なくない。反面、世に出たタイトルのうち約4割が発売を延期

・NAOMIとの互換性という恩恵もあり、移植作の多くは予定どおりの発売が実現されつつある

### PS 発売後8ヵ月…ラインナップ106本、実発売数60本

「すべてのゲームはここに集まる」をモットーに、豊富なソフトラインナップを世に訴えた黎明期のPS。しかし、コンシューマーゲーム初参入のメーカーも多かったため、決してスケジュールどおりのソフトリリースとはいかなかった。さて実発売タイトルに目を向けると、その数は60本と4機種中最も多く、うち発売延期も全体の約1/3に留まっている。いちから始まったハード事業として考えると優れた結果だ。

**総括 新規サードパーティ勇み足?**

・当時の家庭用ハードの主流、スーパーファミコンを意識し、ソフトラインナップの豊富さを強調する戦略を選択

・開発環境の整備コストが安価であったため、新規参入メーカーが増大。その反面、ソフト製作のノウハウのあるなしにより、ソフトリリースのバラつきが顕著に

### SS 発売後8ヵ月…ラインナップ60本、実発売数46本

どういうわけかDCと非常に良く似た状況であることが興味深い。

ハードメーカーであるセガ製のソフトが多く発売され、セガ主導型の盛り上げとなっていた。さらに、コンシューマーソフトに手慣れたメガドライブ時代からのサードパーティが、堅実なソフト供給をキープしていたようだ。ちなみにこの時期は、PSとの共通タイトル(しかも、発売日もほぼ一緒)が多かったという特徴がある。

**総括 偶然? DCとよく似た足並み**

・ハードメーカーであるセガが、同時に最大手ソフトメーカーとしての位置付けに（発売タイトル全46本中、ちょうど半数の23本がセガブランド)

・セガ以外のソフトは、ほぼPSとの共通タイトル

### N64 発売後8ヵ月…ラインナップ27本、実発売数10本

「少数精鋭のソフト開発路線を確立し、ゲームの質的変換を図る」という山内社長のふれ込みで注目を集めたニンテンドウ64だが、実際にはラインナップに挙げられたタイトルの4割以下しか市場に出回らなかった。もともとこのラインナップ、'96年の年末商戦に向けた牽制としての意味合いが強かったため、発売されなかったのも当然といえば当然。これにほんろうされたユーザーが多かったのも事実だ。

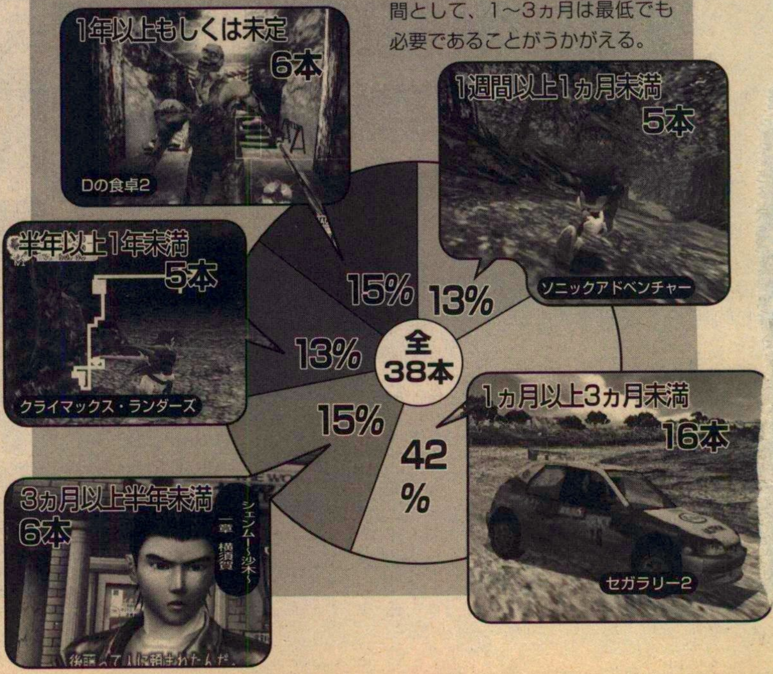
**総括 ラインナップは絵に描いたモチ**

・ソフト開発には特有のノウハウが必要とされ、その習得が困難だったことがソフト不足の最要因

・左記理由により、サードパーティへの門戸は自ずと狭いものに。数多く挙げられたラインナップのほとんどは自社製タイトルだった

### 分類 発売延期の期間はどれくらい?

発売延期後のソフトは、どれくらいの期間を経て世に出るのか？という素朴な疑問を解決するため、DCソフトを例に検証。発売日の調整や、一定の商品数が用意できない、といった要因もあるが、大方の発売延期ソフトは内容そのものの修正がメイン。その調整期間として、1～3ヵ月は最低でも必要であることがうかがえる。

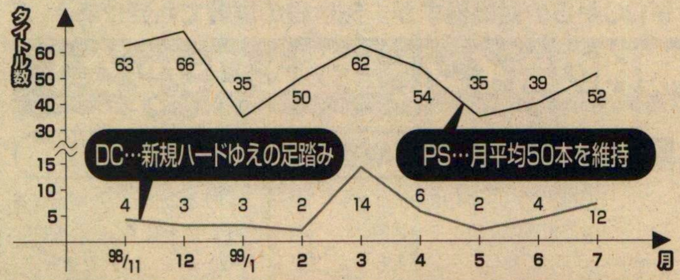


# 推測&実証 なぜ叫ばれる？ DCソフト延期の危惧&ソフト不足感

以上の現実がありながらも、DCに遊びたいソフトが少ない、延期が多いとのイメージはどこからくるものなのか。現状におけるソフト供給状況から分析すると、およそ以下の2要因が浮かび上がってきた。

## PSの発売ペースと比較しての思いこみ？

ハード発売以降のDCソフト発売状況を、まったく同時期のPSのそれと比較した結果が下のグラフ。このように発売本数の差は歴然なのが現状だ。PSの環境が業界標準となっている現在だからこそ、DCにはより多くのソフト供給が要求され、それゆえに発売延期は必要以上にマイナスイメージとして強調されてしまうのだ。




## 目玉となるタイトルの延期がことさら目立つ？

ユーザーはソフト全体の動向でハードの未来を占うワケではない。自分の遊びたいものが延期されれば、他のソフトがどれだけ発売されようと失望感は免れないものだ（経験あるでしょ？）。とりわけ高い注目度を集めるビッグタイトルにおいて、発売予定が二転三転することの多いDC。これがソフト不足感に拍車をかけている可能性は高い。

### 延期御三家の推移



**シェンムー〜沙木〜　一章　横須賀**

'99春 ➡ 8/5 ➡ 10/28

発売延期もさることながら、章ごとにリリースされての発売形態に変更され、それが物議を醸した。



**クライマックス・ランダーズ**

'98年内 ➡ '99/1月 ➡ 2/25 ➡ 6/10 ➡ 7/15 ➡ 7/29 ➡ 9/15

長い熟成期間を終えて準備OK!



**Dの食卓2**

'98今冬 ➡ '99/未定 ➡ 11/18 ➡ 12/23

当初は、DC本体との同時発売が期待されたタイトル。1年越しならではの内容充実はいかに？

## ちょっと一言 忘れちゃイケナイ、優れた移植の実績

業務用やPCからの移植作は、ほぼ延期することなく発売されているDC。通常の移植もさることながら、業務用基板・NAOMIとの互換性が一役買っている。

●業務用タイトルからの移植

7／27までに9本のタイトルが発売されたが、うち延期されたのは『セガラリー2』『GET Bass』『ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999』（発売当時のシリーズ最新作アレンジ版）の3本のみ。少なくとも完全オリジナル作品よりはスケジュールどおりのリリースを達成できている。元の作品よりも完成度が上がって発売されることも多く、DCの隠れた栄養剤的存在といえる。

●NAOMIからの移植

現在のところまだ3本と数は揃わないが、発売スケジュールの正確さと、業務用稼動から1〜2ヵ月のあいだにソフトをリリースできる点が最大の魅力だ（ちなみに『ジャイアントグラム』のみ1週間の発売延期）。下の表のとおり対応タイトルも順調に増えており、すでに移植が決定、はたまた確実視されているタイトルも多い。

| タイトル | メーカー | 稼動開始 |
|---|---|---|
| THE HOUSE OF THE DEAD2 | セガ | 98/11月 |
| ダイナマイトベースボールNAOMI | セガ | 98/12月 |
| パワーストーン | カプコン | 99/2月 |
| クレイジータクシー | セガ | 99/2月 |
| ゾンビリベンジ | セガ | 99/3月 |
| エアラインパイロッツ | セガ | 99/3月 |
| ジャイアントグラム〜全日本プロレスリング2 in 日本武道館〜 | セガ | 99/4月 |
| RING OUT 4×4 | セガ | 99/6月 |
| F355チャレンジ | セガ | 99/7月 |
| バーチャストライカー2 Ver.2000 | セガ | 99/7月 |
| シャングリラ | マーベラスエンターテイメント | 99/8月予定 |
| アイドル雀士スーチーパイⅢ | ジャレコ | 未定 |
| デッド オア アライブ2 | テクモ | 未定 |
| ガンビート | トレジャー | 未定 |

### DCとNAOMIはどう違う？

基本的に両者のスペックはまったく同じ。唯一異なるのはメモリの容量で、DCがGDから読み込んでいるデータを、NAOMIは基板そのものに有している。なお技術的な面以外では、ソフトの倫理基準が異なる（『スーチーパイⅢ』は18禁）といったところ。

## 7/27以降のソフト供給は順調か？

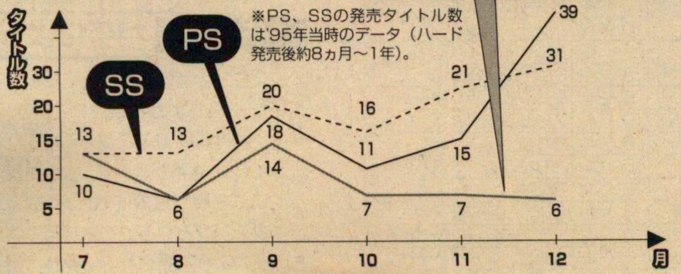
とりあえずここまでは、DCソフト供給の正当な位置付けを客観的に見てきた。しかしこの先のラインナップを見る限り、DCには現状に満足している余裕はない。

右の図は、今年暮れまでのDCソフト発売本数を、ほぼ同時期（5年前）のPS、SSのそれと比較したもの。奇しくも両ハードとも11〜12月期の発売であり、DCの今後と比較するにはうってつけと言える。

一見して分かるのは、8月中旬現在、確定的な発売予定がアナウンスされたタイトル数の少なさ。9月には前月の倍以上のソフトが予定されているものの、10月から年末にかけてのラインナップが希薄に感じてしまう。年明けにスタンバイしているという次世代PSへの兼ね合いからも、現在のDCにはソフト発売予定の確定と増加が不可欠だ。

**DC 予断を許さない理由**

・月あたりのソフト発売数に波が見られる
・年末商戦を迎えるにあたって、ソフト数が不足
・これまでの経緯から推測して、発売延期タイトルがゼロということは残念ながらあり得ない




### 発売未定分を加味すると…

左の図はDCユーザーにとってはちょっとショッキング。しかし、9月18日より開催予定の東京ゲームショウや、年末商戦に向けて発売タイトルは必ず増える。月レベルまで発売時期が決定していないものも含めれば、7〜12月までの発売タイトル数は74となる。ただそれでも、PSやSSの発売実績と比較するとやや少なめ。ソフトメーカーの奮起に期待したい。

| 総合計 | DC | PS | SS |
|---|---|---|---|
| | 74 | 99 | 114 |

※PSとSSのタイトル数は、それぞれ左のグラフに示した数値の合計。DCは予定タイトル数の合計となっている。

# 対決企画第2弾！

## エディットレスラー通信対決

新日本プロレスリング
# 闘魂烈伝4

# ドリームキャストFAN VS 電撃ドリームキャスト



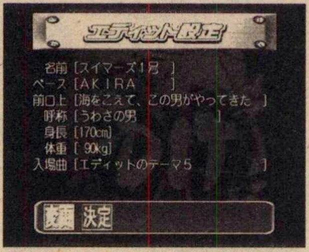


| DC | 9月2日発売予定 / 6800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 最大4人同時 |
| 発売元 | トミー | データセーブ | 91・プレイデータ、環境設定 |
| 開発元 | ユークス | 対応周辺機器等 | ぷるぷるぱっく |
| ジャンル | スポーツ（プロレス） | 現在の開発状況 | 100% |

**『闘魂烈伝4』一番のウリといえば、やはり通信対戦。その団体設立準備にいそしむ我らに、ライバル誌・電撃DCからの対戦要求が。俺は誰の挑戦でも受ける！**

## まずはエディットレスラーを作成。勝利のポイントは技とロジック！

通信対戦をおこなうには、まず自分の分身となるエディットレスラーを作らねばならない。ただ『闘魂烈伝4』の通信対戦は、直接操作ではなくCPU同士の戦いとなるので、行動を制御する「ロジック」の設定が必要になる。このロジック設定と技の割り振りが、強いレスラーを作る秘訣だ。ここでは、エディットの仕組みとそのポイントを見ておこう。




⬆田中リングアナのコールや入場曲（オリジナル7曲あり）の設定もできる

### ボディ設定 体型から顔、コスチュームまで設定

ここではレスラーの外見を設定する。強さに関係するわけではないので、自分の好みのまま決めてしまってOKだ。体型3種類、コスチューム3種類の中からひとつを選び、各パーツの形状と色彩を設定していく。パーツにはどこかで見たようなものから突拍子のないものまで揃っているので、実在選手もどきからお笑い系まで自由自在。また本編のレスラーの外見をそのまま使い、中身だけ自分好みに変更するのも可能だ。

**●ボディ設定の選択システム**

| モデル | 体型 | コスチューム | パーツ |
|---|---|---|---|
| エディットレスラー | 重量型 | パンツタイプ | 頭、胴、左右肘、左右腕、左右手、パンツ、左右ひざ、左右足の形状と色彩を選択 |
| 既存レスラー1P | 標準型 | すそ絞りタイプ | |
| 既存レスラー2P | やせ型 | パンタロンタイプ | |

### パラメータ設定 レスラーのタイプを考えて割り振り

ここでは選手の攻撃力と防御力を設定する。ゲーム中のすべての技はその属性ごとに13種に大別されており、その13種ごとに最高で5、最低で0のパラメータを振っていく。防御力は、敵のその属性攻撃に対する防御力という意味だ。ただしパラメータは全体で80しか振ることができないので、平均的に振るか偏らせるかは、プレイヤーの作戦しだいだ。ちなみに記事担当は、技の割り振りを4～5の属性に偏らせた上で、その属性の攻撃力を5、他を0に設定。残りを防御力につぎ込んでいる。ファイトに個性を出す意味でも、ある程度得意分野を偏らせた方が面白いだろう。

**●攻撃力、防御力の割り振り例**

| 技属性 | 攻撃力 | 防御力 | 該当する技の例 |
|---|---|---|---|
| 頭 | 0 | 4 | 頭突き |
| チョップ&掌 | 0 | 4 | チョップ、掌底 |
| 拳、肘 | 0 | 4 | パンチ、エルボー |
| 腕力 | 5 | 5 | ボム、ドライバー |
| 馬力 | 5 | 4 | DDT、各種スラム |
| 瞬発力 | 0 | 4 | タックル、ラリアット |
| ブリッジ | 0 | 4 | スープレックス |
| 蹴り | 0 | 4 | 蹴り技 |
| 絞め | 5 | 4 | スリーパー、ベアハッグ |
| 関節 | 0 | 5 | 関節技 |
| ラフ攻撃 | 5 | 5 | 急所、反則攻撃 |
| 飛び技 | 0 | 4 | ブランチャ、ドロップキック |
| テクニック | 5 | 4 | 固め技、ストレッチ技 |

※技コマンドの＋は、十字ボタン同時押し（方向不問）を意味します。

### 技設定 技のかけやすさと属性を重視

次は技の設定だ。本作ではシチュエーションと相手のグロッキー状態（4段階）によって同じコマンドでも技が変化するので、「どんな位置関係」で「どんな相手状態」の時に「どのコマンド」で「どの技」が出るかを設定する。技は自由に選べるが、大技は相手がある程度グロッキーしていないと出せない。

さて、技設定時には2つのポイントがある。ひとつは当たり判定が強い、出の早い技を選ぶこと。これは特に打撃技やダッシュ技で重要で、試合の主導権争いに大きく関わる。まあ、こだわり過ぎても個性のないレスラーになってしまうのだが。もうひとつは、パラメータ設定で攻撃力を高くした属性の技を多くすること。攻撃の効率が良くなるし、ファイトにも個性が出てくる。

**●技設定のシステムとその設定例**

| 相手との位置関係 | 相手状態 | コマンド | 技名 | 技属性 |
|---|---|---|---|---|
| 近距離攻撃 | ノーマル | A | 地獄突き | ラフ攻撃 |
| ダッシュ攻撃・前向き | Sグロッキー | A＋ | ケンカキックショート | ラフ攻撃 |
| ダッシュ攻撃・後ろ向き | Mグロッキー | B | マンハッタンドロップ | ラフ攻撃 |
| ダッシュカウンター攻撃 | Lグロッキー | B＋ | 腰投げ | 馬力 |
| スローカウンター攻撃 | | Y | 顔面かきむしり | ラフ攻撃 |
| | | Y＋ | ネックブリーカードロップ | 馬力 |

### クリティカル設定 決め技より、出やすい組み合わせを

ある特定の2つの技が連続して決まると、相手に与えるダメージを大幅に増やすことができる。これが「クリティカルコンボ」だ。これを各選手3つまで持つことができる。ゲーム中の新日選手は、現実同様フィニッシュホールドがらみのコンボが多く設定されている（武藤のドラゴンスクリュー→足四の字など）。しかし通信対戦では、普段一番多く使う技から派生させるように設定した方が決めやすく、効率もいい。

**●セクハラだ（後出）のクリティカル設定例**

| | |
|---|---|
| | クリティカルA |
| Start | ケンカキック |
| Finish | 急所ヒザ蹴り |
| | クリティカルB |
| Start | ケンカキック |
| Finish | マンハッタンドロップ |
| | クリティカルC |
| Start | 毒霧 |
| Finish | ケンカキック |

### HP設定 相手によっては調整の必要も

レスラーには各部位ごとにヒットポイント（HP）が設定されている。メインHPが0になるとフォールされたりK.O.となるが、メインHPが残っていても腕や足のHPがなくなるとギブアップとなる。初期状態では右の表のように振られているが、相手が関節主体ならメインを減らして腕と足を多めに、など変更できる。

**●HPの割り振り例**

| 部位 | HP（計260000） |
|---|---|
| メイン | 80000 |
| 頭 | 40000 |
| 胴 | 60000 |
| 腕 | 40000 |
| 足 | 40000 |

## ロジック設定 序盤は打撃、終盤は投げを厚めに

技設定同様、想定される各状況でどんな行動をとるかを決める。つまり「リング内か外」の「どんな位置関係」で「どんな相手状態」で「何%の確率で何をするか」、さらに「何か」を選択した場合の技や行動の発生確率も決めるのだ。例えば右の例なら「お互いリング内」「近距離で向き合い」「相手がノーマル状態」なら15%の確率で投げ技を出し、その場合60%の確率でBボタン単独の技が出る。ちなみに相手が元気なときには当てやすい打撃、グロッキー時にはダメージの大きい投げ主体にするのがセオリー。

なお、いちいち設定するのが面倒なら、自分のプレイをラーニングさせてロジック化することも可能だ。

## 局面に応じ複数の作戦を

ロジックは1キャラにつき4つまで設定できる。これはまったく別個のロジックを設定するのではなく、局面（相手のHP総量の多寡）に応じた動きをするためだ。

例えば相手のHPが十分にある序盤では、敵がダウンしてもフォールにいくのは意味がない。よって、序盤用のロジックではダウン時のフォール確率を0%にし、確実に入るダウン攻撃や「起こす」確率を増やした方がいい。逆に相手のHPが尽きた終盤のロジックは、フォールや直接フォールに入る技の確率を増やして確実に決めにいこう。なお、ロジックは対戦中5回まで変更できる。

### ●ロジック設定のシステムとその設定例

| リング内外 |
|---|
| お互いリング内 |
| 自分がリング内、相手場外 |
| お互い場外 |
| お互いエプロン |
| 自分がエプロン、相手リング内 |
| 自分がエプロン、相手場外 |

| 相手との位置関係 |
|---|
| 相手が近い時・相手と向き合って |
| 相手が近い時・相手の背後 |
| 相手が遠いとき |
| 相手がコーナーグロッキー |
| 相手がコーナーグロッキー遠 |
| ダッシュカウンター |
| スローカウンター |
| 起き上がり時 |
| 相手ダウン・仰向け |
| 相手ダウン・うつ伏せ |

| 相手の状態 |
|---|
| 相手がノーマル状態 |
| 相手がSグロッキー |
| 相手がMグロッキー |
| 相手がLグロッキー |

| 行動の選択 | |
|---|---|
| 投げ | 15% |
| 打撃 | 35% |
| 関節 | 15% |
| フィンガーロック | 10% |
| アピール | 5% |
| 移動 | 10% |
| スロー | 5% |
| 後ろ向きにする | 5% |

各行動を選択する確率を入力する（計100%）

| 技の選択 | |
|---|---|
| Bボタン技 | 60% |
| B+ボタン技 | 40% |

各技を選択する確率を入力する（計100%）

# 時は来た。3階級で電撃ドリームキャスト代表とロジック対戦！

電撃との対抗戦はJr.ヘビー、ヘビー、無差別の3階級。電撃は本誌より早い段階でユークスとの通信対戦を経験しており、研究期間ではこちらが不利。だが、いつ何時、誰の挑戦でも受けるのが男！ で、できたのがこの3人。タイプはバラバラだが、ダッシュ攻撃の確率を高め、先にペースを握る作戦は共通だ。

### ヘビー 念仏の鉄



名時代劇「必殺」シリーズに登場した仕置人がモデル。元ネタ同様、怪力で殴るか骨を折るかで相手を絶命させる危険なレスラー…といっても若い人には分からんか。関節技主体の戦い方で、特に腕を中心に狙う。

### Jr.ヘビー スイマーズ1号



初期のいか天を見ていた人なら分かるであろう、無意味な飛びっぷりが持ち味のルチャドール。本物は今も元気でやっているのだろうか？ 飛び技とテクニックの攻撃パラメータを高め、とにかく考えなしに飛ぶ！

### 無差別 セクハラだ三四郎



本誌のそこかしこに脈絡なく登場する謎の柔道キャラ。某編集部員の分身である。かなり本物に似ている。ラフ一辺倒ながら、ここ一番で逆さ押さえ込みを出すなど、80年代初頭のセコくて悪いレスラーがモデル。

## 先鋒スイマーズ1号、幻惑作戦で勝利も…

さあ、いよいよ電撃との決戦だ！『闘魂烈伝4』の通信対戦は、サーバ上にある各団体内でおこなわれる。なお、団体内で成績を上げれば、他団体との対抗戦や新団体旗揚げも可能になるぞ。あらかじめ申し合わせておいた団体の会場に入ると…お、いるいる！ 控え室でのチャットもそこそこに、さっそく試合開始!! さあ、結果やいかに!?

### 第1戦 Jr.ヘビー スイマーズ1号（F） 6分51秒 ミステリオ・ラナ グラン埴輪（電）

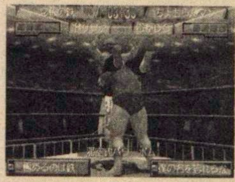
第1戦は、飛び技中心のハデな展開。というより両者とも距離が空けばダッシュ攻撃を仕掛けるため、フライングクロスチョップとドロップキックがスレ違う妙な空中戦に。しかも我がスイマーズは腰振り＆お調子挑発を多発。こんなヤツだっけ？ だが敵もペースを乱されたか、最後はミステリオ・ラナでピン！




⬆ミステリオ・ラナで鮮やかに先勝

### 第2戦 ヘビー ちょもらんマン（電） 4分5秒 滞空式パワーボム 念仏の鉄（F）

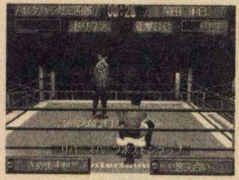
さあ、この勢いで念仏の鉄も一気に連勝、と思ったら、ちょもらんマンが強えの何の。掌底で動きを止められては投げられ、倒れたところをネックハンギングで吊り上げられ…。一方的な展開で速攻完敗。グウ。



⬅最後は強烈なパワーボム。こっちが「必殺」されました

### 第3戦 無差別 前田明日（電） 8分29秒 逆片エビ固め セクハラだ三四郎（F）

最後は本誌団体「お達者プロレス倶楽部」エースのセクハラだが登場。互角の展開で終盤を迎えたが、慌てた担当者がロジック選択をミス。無意味なフォールを繰り返す間に足を集中攻撃され、まぬけな敗北。



⬅ロープを目前にしながら、逆片エビで無念のギブアップ

### 番外 ちょもらんマン（電） 6分31秒 K.O. セクハラだ三四郎（F）

まぬけな結末に収まりがつかぬ本誌は、難癖つけてセクハラだで再戦を要求。それに応えた電撃が出したのは、恐怖のちょもらんマン。怒涛の猛攻に急所蹴りでセコく抵抗したが、まるでかなわず失神KO負け。



⬅垂直落下式リバースDDTでKO。セクハラだはクビだ

# 1勝3敗!? 俺は電撃の噛ませ犬じゃねえ!!

## 負けたけど…プレゼントはGET！

…まあいい、今日はこれくらいでかんべんしてやろう。俺は誰の挑戦でも受けるが、勝つわけではないのがミソだな。というわけで、敢闘賞としてゲットした『闘魂烈伝4』Tシャツを3名様にプレゼント。詳しい応募方法はこのページ欄外を参照してください。



⬅渋い黒が基調のオリジナルTシャツ。これで観戦にいけば楽しさ倍増！かも

※対戦結果の選手名に付記している略号は、F＝ドリームキャストFAN代表　電＝電撃ドリームキャスト代表の略です。

※『闘魂烈伝4』Tシャツプレゼント応募要綱…ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入し、〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26　TIM　ドリームキャストFAN編集部　闘魂烈伝4Tシャツ係まで。締め切りは9月30日必着。なお発表は発送をもって代えさせていただきます。

# アンケートハガキから No.14 こんにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキのフリースペースに込められた、読者の一言を集めたコーナー。今回はやはり「ドリFAN月刊化」に対する意見が、多く寄せられました。

## アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

月刊誌になるんですか？ つまりそれはドリームキャスト衰退によるものであり、セガの不甲斐なさが他方面に多大なる迷惑を掛けているということか！ どこがドリームなんだ…。（東京都／F.N 32歳・♂）

祝（なのか?）、月刊化！ 最近値段の割にボリュームが少ないと思っていたので、これを機に大ボリュームアップを希望！ 月刊誌ならではの特集も楽しみにしてまーす。

（秋田県／T.O 18歳・♂）

表紙…ゼロ様降臨って。そんなん書かれたら買っちゃうでしょう…。てゆうか、だいたい毎回買ってるけど。ところで月刊化、個人的に賛成です。ちょっとサビシイけど。フクザツ。（千葉県／T.A 19歳・♀）

『超鋼戦紀キカイオー』がDCに移植！ 以前、船水さんが某誌で語っていた約束を守ってくれてエライ。

（岩手県／K.K 27歳・♂）

後藤喜男って誰ですか？ 誰か教えてください。気になってドリームキャストが買えません。

（愛知県／K.O 18歳・♂）

秋のGIシリーズで儲かったらドリームキャストを買う予定。それまでお金を貯めるぞ。っていうかドリームキャストを買え。て何で競馬優先なんだろうなあー、俺。

（東京都／N.K 20歳・♂）

No.14の『ダビスタ』攻略のところに載っている「セクハラだ三四郎」が、「春一番」に似ている。

（宮城県／T.N 17歳・♂）

『シーマン』のCMを観た。7月29日にはこの生物が自宅のテレビに…と思うとワクワクするが、すごくイヤな気もする。さらに全国何万もの人がとりあえず「ピカチュウ！」と呼びかけるのかと思うと、ますますイヤな気が…。

（鹿児島県／T.K 25歳・♂）

テクノソフト、アイレム、データムポリスター参入しませんかね。個人的にこの3社いねぇとつまんないッス。（鳥取県／H.I 28歳・♂）

もう少し色気があった方がいい。

（岡山県／Y.T 27歳・♂）

新品で購入したゲーム機は、今のところDCとGBカラーだけな気がする。しかも早々と値下げされているのばかり。差額でワンダースワン2台分買えるってことかい？

（愛知県／H.T 29歳・♂）

ドリームキャストを買った友人宅で高校時代の同級生数名で『首都高バトル』にハマる。解散は午前4時。全員その日は仕事です。

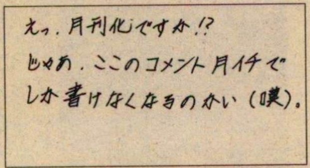
（群馬県／A.H 18歳・♂）

ドリームキャストでなかなかギャルゲーが発売されないので、仕方なくWindowsのHゲームをプレイ。しかしこれがとんでもなく面白い。こんな経験をしてHゲームに目覚める人が、私以外にも必ずいるはず。

（神奈川県／T.K 27歳・♂）

なすびって一体何者？

（茨城県／T.O 16歳・♂）




山梨県／A.M 26歳・♂




宮城県／H.S 14歳・♀




東京都／M.N 14歳・♀




鳥取県／T.M 28歳・♂



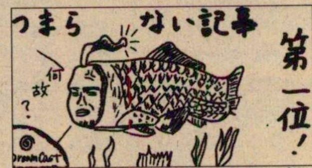

神奈川県／T.O 26歳・♂




大阪府／Y.I 31歳・♀




愛媛県／T.K 22歳・♀




大阪府／Y.O 14歳・♂

### 最近やったゲームは何？ 私のプレイ体験談

●『三国志Ⅳ』をやりました。あの首を斬るときの音がたまりません。ほとんどの武将を残らず斬ってやりました。

（京都府／Y.M 20歳・♂）

●『生物兵器エクスペンダブル』を発売日の3日後に買いました。キャラは小さくてわかりづらいけれど、馴れてくればくるほどこれにはまってしまいます。特に敵が死んだときの叫び声や爆発がとても良かったです。

（福井県／T.F 13歳・♂）

●『ストZERO3』イイ！ PS版買ってたけど、DCはもっとイイ！ COMルーチンがバカじゃなくなった（PSはパターンハメ可）。インターネットで段が取れるのがイイ。あとは6ボタンパッドとホリ電のスティックだ。

（和歌山県／R.I 26歳・♂）

### RANKING No.14の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事（1～3位総合集計） BEST10

| 順位 | ポイント | 記事名 |
|---|---|---|
| 1 | 166 | ブラックマトリクスAD |
| 2 | 154 | ソウルキャリバー |
| 3 | 143 | REVIVE…～蘇生～ |
| 4 | 136 | With You ～みつめていたい～ |
| 5 | 116 | 機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION |
| 6 | 99 | シェンムー～莎木～ 一章 横須賀 |
| 7 | 96 | ラングリッサー ミレニアム |
| 8 | 90 | ドリーマーズクラブ |
| 9 | 87 | バーチャストライカー2DC（仮称） |
| 10 | 76 | プロ野球チームをつくろう！ |

つまらなかった記事（1～3位総合集計） BEST10

| 順位 | ポイント | 記事名 |
|---|---|---|
| 1 | 154 | デジタル競馬新聞マイトラックマンと日本ダービーで対決!! |
| 2 | 145 | 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 |
| 3 | 126 | シーマン～禁断のペット～ |
| 4 | 124 | 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 |
| 5 | 118 | シーマン・シークレットファイル |
| 6 | 107 | ダービースタリオン |
| 7 | 92 | プロ野球チームをつくろう！ |
| 8 | 77 | SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界 |
| 9 | 71 | シェンムー～莎木～ 一章 横須賀 |
| 10 | 68 | With You ～みつめていたい～ |

※ランキングデータは、本誌14号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

**7月30日号［D・P］当選者発表**

①福袋&仁井谷社長サイン入り色紙 熊本県／松尾健司 ②『バギーヒート』キャップ&Tシャツ 静岡県／望月伸彦 京都府／堀田良宏 広島県／三原辰司 ③『KISSより…』音楽CD 愛知県／大野敦 香川県／金子旭輝 ④『beat mania』カーシェード 青森県／須藤修司 宮城県／渡辺達也 新潟県／澤井崇浩 埼玉県／小名雅人 神奈川県／金子春喜 神奈川県／川口智裕 京都府／井上剛 岡山県／三宅健太郎 岡山県／杉本治之 福岡県／柴田英満 ◆「ホーホケキョ となりの山田くん」ぬいぐるみセット 栃木県／見目真理 奈良県／牧志亜樹 徳島県／篠塚泰敏 （敬称略）

編集部が注目!!

期待作 追っかけ隊

CONTINUE TO REPORT

# ついに明かされた戦闘システムとオリジナルメカの情報を中心にお届け

# サンライズ英雄譚(えいゆうたん)



⬅猛将ランベルの操る機甲猟兵。特徴的な回転する剣「ドリルブレード」で敵を粉砕する！

**機甲猟兵 ザウエル**

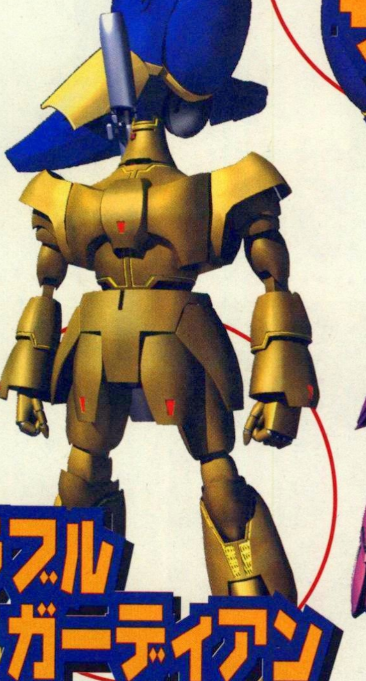
| DC | 12月発売予定 |
|---|---|
| | 価格未定 |
| 発売元 | サンライズインタラクティブ |
| 開発元 | アトリエ彩 |
| ジャンル | ロールプレイング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 未定 |
| 複数プレイ | 未定 |
| データセーブ | 未定 |
| 対応周辺機器等 | 未定 |
| 現在の開発状況 | 55%（8月20日現在） |

**今回は新情報が満載。まずは各作品の主人公たちが搭乗する『サンライズ英雄譚』オリジナルロボットを一挙公開！　さらに中毒性の高い戦闘システムを紹介していく。**

## 敵となるか味方となるか…!? ライバルロボットも続々参戦

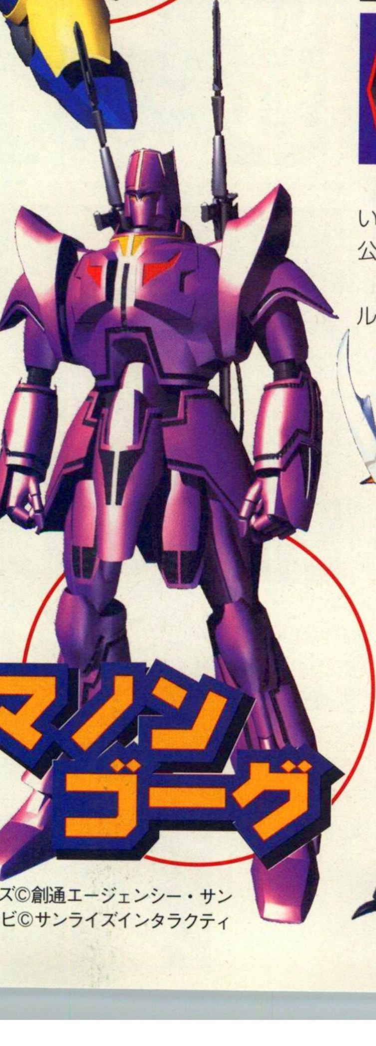
続々と登場ロボットが判明していく『英雄譚』。今回も、まずは初公開ロボットを紹介していこう。

今回は各作品の主人公のライバル的キャラが操るロボットが多い。原作で言えば、この4体の中では唯一ザウエルのパイロット、ランベルが仲間となって活躍した。この中でゲーム中で味方になるロボットはいるのだろうか…？



**ラブル ガーディアン**

⬆オウストラル新島に眠っていた異星文明の遺産ともいえるロボット。TVシリーズ後半で大量に出現、ゴーグを大いに苦しめた



**マノン ゴーグ**

➡「マノンゴーグ」とは正式な名前ではない。この巨神に異星人のマノンが乗っていたから、便宜上そう呼んでいるだけである



⬇ショットがズワァースを元に生み出した最強最悪のオーラバトラー。圧倒的な攻撃力を発揮するがパイロットを選ぶ。ダンバインOVA版に登場

**オーラバトラー ズワウス**

# 各作品の主人公が乗り込むFTバリエーション公開！




都市制圧性、隠密性など他のFTには見られない特徴を持つ。全高5mという、極限まで小型化された機体。

## キリコ専用FT XFT・A・02 デスグィード







装甲強化、大型火器の使用を前提に設計。汎用性が高く、安定した戦闘能力が期待できるが全高18mとFTでは最も大きい。

## アムロ専用FT XFT・S・03 ガーディアル

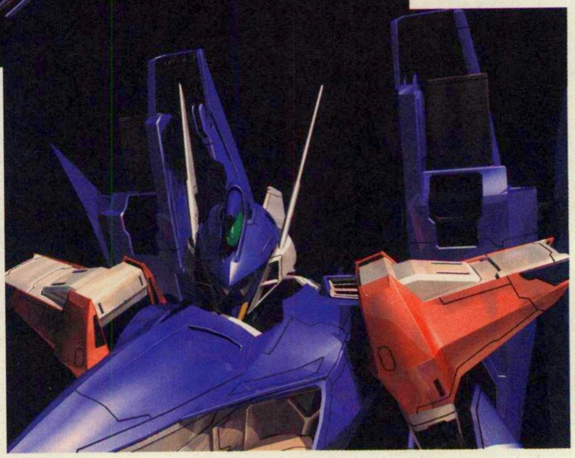




## カンジ専用FT XFT・2 クラウドセイバー

FTシリーズの正当発展型。飛行能力の追求を元に進化を遂げた機体。特徴的な大型バインダーは飛行形態時に超高速巡航を可能にするジェネレーターとして使用可能。全高10m。





⇧変形機構を持つクラウドセイバー。その特徴である背面に装備した大型バインダーは、人型形態時には大出力のCSメガランチャーとして使用できる。飛行形態時の双胴型のフォルムが美しいFTである

ここで紹介している機体はすべてFTであり、各作品の主人公たちが乗り込む強力な機体。これらは各主人公のために特別に開発された訳ではなく、もともとFTのバリエーションにあり、たまたま主人公たちが乗り込んだ、という設定だ。ただし強制的な乗り換えではないので、最後まで本来の機体に乗っていることもできる。



## ジョルディ専用FT XFT-B-02 エアキャバリア

変幻自在の遠近両用特殊剣「DBW＝ダブルブレードウィプスター（二刀蛇腹剣）」を装備。またCSアーマーの装備により桁外れの近接戦闘能力を有する。全高12.5m。



## ショウ専用FT XFT-F-02 ガルストーム

インパルスシリーズ程の高速飛行能力は持たないが、アクロバティックな空間機動性能が高く、空間格闘戦で圧倒する。全高7m。





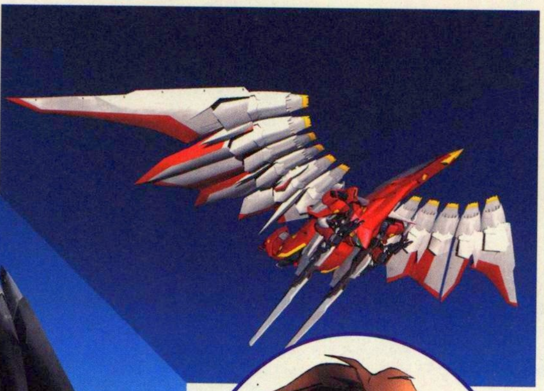
## ヒイロ専用FT XFT-W-03 ウィンテッド

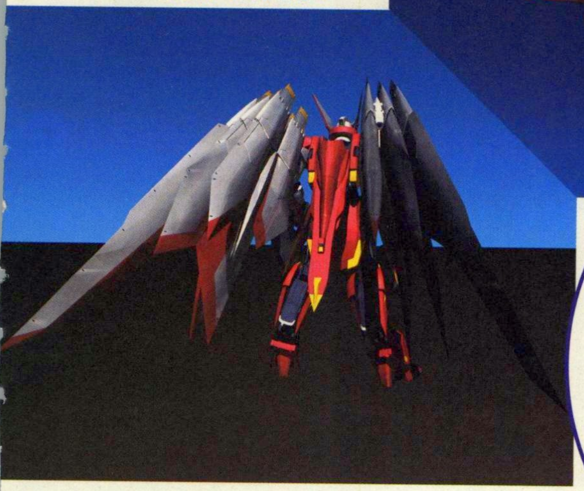
FT－Sと同じく装甲性能の大幅な強化、大型火器の使用を前提に設計された機体。その特徴は、飛行形態に変形した場合にのみ使用可能な極秘兵器が装備されていること。全高16.7m。





⬇➡右が飛行形態時。背面のバインダーをいっぱいに開き、エアークローを開いたその姿は、まるで大空を自由に舞う猛禽類のようにも見える。飛行形態時に使用できるCSファイアは、まさに一撃必殺の威力を誇る





# 簡単そうで非常に奥が深い戦闘の大まかな流れを解説

今まで戦闘シーンで表示されるバトルエフェクトは公開してきたが、戦闘システムそのものは謎のままだった。しかし今回、そのシステムの全容が明らかになった。システム的にはターン制で単純だが、実際にプレイしてみると非常に手応えがあり、考える要素が重なっていて奥が深い。簡単に言えばカードゲームに雰囲気が似ている。今回は初めての紹介ということで、戦闘の大まかな流れを解説する。まずは基本的な戦闘画面の見方から始めてみよう。



**母艦のHP**
自軍の母艦のHPゲージ。ダメージを受けるたびにゲージが減っていく。母艦を破壊されると負けとなる

**母艦のEN**
母艦のENゲージ。何をするにもENが必要である。母艦によって容量、1ターンごとのチャージENが違う

**ユニット**
フィールドに出撃したユニット。ちゃんとロボットの特徴を描いている。横に表示されているのはユニットのステータス。上からATは攻撃力。DFは防御力で、これがゼロになるとユニットは破壊される。DF値＝HPと考えてよい。ENはエネルギー。攻撃のたびに減り、1ターンで10回復する

**母艦**
自軍の母艦は画面右側、敵の母艦は画面左側に表示される。HPは多いがチャージEN、貯蓄ENが少ない、DFは弱いがチャージENが多いなど、母艦にもさまざまな特徴がある

## 部隊編成 ～組み合わせは千差万別～

まずは自分の部隊を編成する。今まで購入したり、仲間にしてきたユニットとパイロットを自由に組み合わせて母艦に搭載していこう。また、さまざまなアイテムもあるので、これも戦術、好みに合わせて搭載する。母艦の種類によって搭載量は異なっている。



⇨母艦に好きなユニット、アイテムを載せていこう

## 戦闘開始 ～ユニットを発進させる～

敵と遭遇すると画面が切り替わり戦闘シーンに突入だ。まずは自軍のユニットをフィールドに展開することから始める。フィールドに配置できるユニットは全部で3機。敵味方合わせると全部で最大6機のユニットがフィールドに配置される計算だ。またENが切れたユニットなどは母艦に「着艦」させることで、ENやHPを回復させることができる。着艦させたユニットでも、母艦にユニットを発進させるENが残っていれば、そのターン内に発進できる。



⇧まずはユニットを発進させる。ENと相談しながら出撃させよう

⇩母艦に搭載しているユニットが表示される。消費ENも分かりやすい



# 特別企画？ 対戦モード誌上リプレイ

この『英雄譚』最大の特徴は、対戦モードがあること。つまり、お互いに好きな部隊を編成して戦うことができるということだ。

対戦といっても実際にプレイしてみないと分からない。ということで、まったく予備知識のない編集部の松本、井上の2人が実際に対戦プレイを行った。ここでは、その流れをリプレイしてみよう。まずは部隊編成。松本は母艦にザンジバルを選択。さらにガオガイガーなど強力なユニットを入れて望む。対して井上はホワイトベースとオリジナルロボットを中心に編成。そしてスタート！

### 編集部・松本の部隊



⇧ガオガイガーを筆頭に強力なユニットを入れた。あとはATしか入らなくなってしまった…

### 編集部・井上の部隊



⇧オリジナル系にウイングガンダムを入れ、あとはザクにドラムロ。空中ユニットが多い部隊だった

## ガオガイガー出撃!! と思ったら…

松本は早速ガオガイガーを発進させようとするが…できない。なぜならガオガイガー発進のために必要なENは60。ザンジバルのENチャージ量は50。さらにアイテムで上限を増やしていないのでENはいつまでも50のまま。つまり永遠に発進できないのだ。初歩的なミスを犯した松本は強引にリセット。編成をやり直す羽目に…。



⇧井上はホワイトベース。初心者のわりにバランスは良かった





⇧⇨やり直して念願のガオガイガー出撃！　しかしすでにENはなし、さらに母艦も瀕死の状態…

## 支　援　～砲撃やアイテムで味方を援護～

この支援では、さまざまなことができる。まずは、フィールドに出したユニットにアイテムを使うこと。EN補給や、追加特性を与えて敵との戦闘が有利に働くようにすることができる。アイテムの種類も実に豊富で、出現する敵に合わせるなど、さまざまな戦術を打ち立てることが可能だ。また母艦自ら「砲撃」することで戦闘に参加することができる。攻撃目標は2つあり、1つはフィールド上の敵ユニットに対して。もう1つは敵母艦に直接、攻撃を加えられる。砲撃では使うENによって相手のダメージが変わってくるぞ。



⬅EN回復アイテムも回復量によって種類がある



⬅母艦から砲撃を開始。狙うのは敵母艦か？

## 全ての行動にはENが必要

戦闘において、一番大切なのはENだといっても過言ではない。ユニットの発進、アイテムの使用、砲撃など、すべての行動でENを消費するからだ。消費量もさまざまで、強力なユニットやアイテムほど消費するENも多くなる。逆に、強力な戦力もENが無ければ力を発揮できない。つまり、このENの使い方が勝敗を決する要因の一つといえるのだ。



⬆強力なアイテム、ユニットになるほど消費ENが多い。計画的に使えてこそ勝利が見えてくる

## 攻　撃　～敵艦隊を破壊せよ～

支援の設定が終わったら、いよいよ実際に戦闘を指示する。攻撃には2種類ある。1つは「攻撃」。これは自分のターンに行うもので、敵母艦に向かっていくことになる。もう1つは「迎撃」。これは敵ターンで攻めてきたユニットを迎え撃つものである。この場合、どのユニットで、どのユニットを迎撃するのかを選択する。しかし、対空特性のないユニットが飛行ユニットに対して攻撃できないなど、場合によっては迎撃できない。指示が終わったらターン終了。指示通りにユニットの攻撃が始まる。



⬅母艦からの砲撃。このエフェクトも数種類ある




⬆ユニットを迎撃に向かわせる。決して母艦には近づけるな！






⬆➡COM相手なら、力押しでも勝てる場合があるが、対戦ではうまくいかない。ユニットごとの特徴とアイテム、さらにパイロットの特性を頭に入れておこう

## AT、AB部隊で健闘するが…

今度はEN上限も増やして再挑戦。しかし松本はガオガイガーを発進させるENを溜めようと1ターン無駄に。井上はザク2機にクラウドセイバー発進、支援しながら戦艦に攻撃を加える。ガオガイガーでも迎撃できるのは1機だけ。アセった松本はAT部隊で対抗。ガオガイガーで母艦の搭載量の半分を使っていたので、他は小型ユニットしか入らなかったのだ。しかし対空特性がないので、井上のクラウドセイバーには攻撃できず、結局はなすすべなく敗戦。敗因はユニット運用の悪さ。いくら強い機体でも、その運用には制限があることを覚えただけでも無駄な敗戦ではない。リベンジはあるか？



⬅ショウをドラムロに乗せるという暴挙に！



⬅アイテムの使い方も分からず攻撃あるのみ！



⬆砲撃は受けるしクラウドセイバーは倒せない…で敗北決定

## 追っかけ隊のつぶやき

今回は初めてとなる戦闘システムの説明を行った。しかし、ここで説明しているのは、ごく基本的な流れであり、実際にプレイしてみると、複雑な要素が絡み合って考えることが多い。しかし難しい、という訳ではなく、覚えてしまうと苦もなくプレイできるのは不思議である。

実際にプレイした感想だが、単純に「楽しい！」と思えるほどだ。メーカーの方が説明する際にカードゲームを例に挙げていたが「なるほど」と感心。この戦闘、確かにカードゲームの面白さがあるのだ。例えば部隊編成はデッキを組む楽しさと同じ。バランスを重視するか、ある敵に対して特化させた部隊を作るかなど、いくら考えても飽きない。すでに編集部内に中毒患者が出ている。私もその1人である。次号以降ではさらに詳しく、ディープに解説していくのでお楽しみに。（山口康弘）





⬅⬆「単純だが奥が深い」という言葉がピッタリくるシステム。最強の部隊編成を目指してみよう

# 突然の発売延期。その真意を飯野氏に聞く。

開発中のROMをプレイさせてもらう一方で、飯野氏に近況を語ってもらった。発売延期で気になる開発の現状とは？

## 飯野氏の苦渋の決断により発売日は12月23日に変更

——発売日が延びますけど…。

**飯野** そこは誤解のないように言っておきたいんだけど、開発のスケジュールは別に変わってないんですよ。だから、順調にいった場合、以前に発表した11月18日に発売することも可能なんです。でも、たとえば誰かが病気になるなどの不慮の事態が起こった場合や、セガによる最終チェックの段階で大きなバグが出たら、発売直前で延期しなければならなくなる。それはイヤだと思って、今回は慎重になりました。まぁ、12月23日までみておけば、いくらなんでも大丈夫だろうと。

——大きな問題がない場合は？

**飯野** 時間が許す限り、さらに細かくバランスを調整したり、キャラのモデリングやモーションを直したりしますよ。ゲームとしてのクオリティは、さらに上がりますね。

## 今なお続けられるデバッグ作業本誌でテストプレイヤー募集!?

——開発は順調なんですか？

**飯野** う〜ん、テストプレイでね、ゲームが上手な人とそうじゃない人で、大きな差があるんですよ。というよりも、ゲームが上手かどうか以前に、アナログ方向キーに慣れているか慣れていないかなどでもかなり違うからね。

——何人がテストプレイを？

**飯野** まだ、20人くらい。最終的には300人くらいを予定しています。そろそろゲーム好きな人たちや、あまりプレイしない方にもプレイしてもらおうと考えてます。

——では、これからはテストプレイの結果をもとに修正作業を？

**飯野** そうだけど、しばらくはデバッグを続けようかと思ってます。もちろん細かい部分はちょこちょこ直していきますが、たとえばローラの移動速度などは、今ぐらいがリアルでいいっていう人と、もう少し速い方がいいっていう人がいるんで、もっと多くの人の意見を聞いて最後に調整しようと考えてます。そのバランスをどうするのかが難しいんだけどね。

編集部が注目!!
期待作 追っかけ隊
CONTINUE TO REPORT

# 開発中ROM&飯野氏の過去の発言から『D2』が目指すテーマを徹底検証!!

**開発期間が2年を過ぎたというのに、完成しないどころか発売が12月23日へと延期になった『D2』。だが、ここへきて開発中のROMをプレイできるという知らせが！　そこで今回はROMをプレイした体験をもとに、飯野氏の発言を振り返りながら、『D2』が表現する次世代ならではのゲーム像を再確認していく。初公開の画面も満載だ！**

# D2
## Dの食卓2

| DC | 12月23日発売予定 6800円（税別） | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 4枚 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | ワープ | データセーブ | 未定 |
| 開発元 | ワープ | 対応周辺機器等 | 未定 |
| ジャンル | アドベンチャーRPG | 現在の開発状況 | ？%（8月20日現在） |

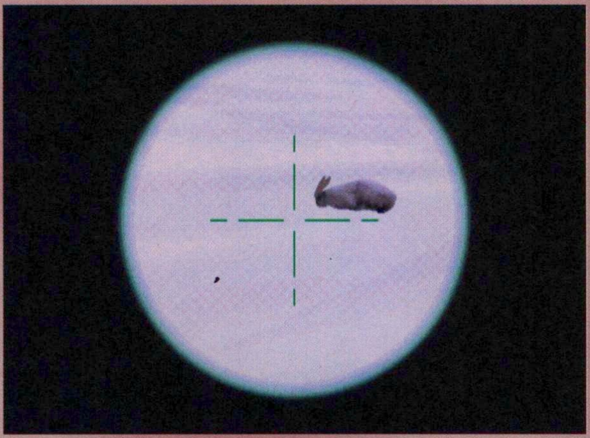


⬆眼下に見える窪地まで行くこともできる。よく見ると足元にアイテムが…

「丘にのぼったら町が俯瞰で見渡せるかもしれないという感覚は僕らが昔からやりたかったこと」
（サターンFAN　1998年　No.11）

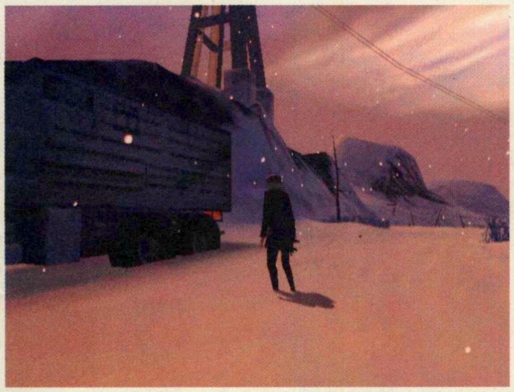
## ハンティングはミニゲームではなく本編の一環

メインのフィールドとなる雪山には、モンスターだけではなく多くの野生動物が生息しており、動物はライフルを使ってハンティングができる。アイテムのライフルを選択するとスコープ画面に切り替わり、照準を見ながら動物に狙いをつけるのだ。リアルな動物の挙動とブレる照準のせいで、獲物をとらえてからトリガーを引くまでに、とてもスリリングな緊張感が味わえた。「飛んでる鳥（スノウグラウス）を撃ち落としたときは感動ものでした」と飯野氏も楽しんでいるらしい。たしかにウサギは仕留められたが、鳥はライフルを構えたときには飛び去っているくらいに素早くて一筋縄ではいかない。ちなみに、仕留めた動物は体力回復アイテムにもなるので、ただ目的地へ行くために雪山をだらだらと歩くのではなく、動物がいないかと画面を注意して見ることになるはず。「レアな動物もいるんですか？」の質問には、「ノーコメント（ニヤリ）」として答えてもらえなかったが…。



◆スコープ画面では、「ぶるぶるぱっく」に対応して、照準がブレるたびに振動が体感できるとか

**「動物が出てきたときにライフルを使って何かができる」**（ドリームキャストFAN 1999年 No.13）







## 平地のない雪山を歩く感覚をみごとに再現

雪山でローラを操作していると、飯野氏が「雪山を歩いている感覚っていうのがちゃんとあるでしょ？」と聞いてきた。たしかに『D2』の3Dフィールドは、従来の感覚とはまるで違っている。もちろん、これまで3D世界をポリゴンによって表現したソフトはいくつかあった。しかし、以前のゲームが舗装された道路を歩いている感覚しか与えてくれなかったのに対して、『D2』には登山で経験するような起伏が激しくて道なき道をいく感触があるのだ。刻々と降る雪とあいまって、リアルタイムに大自然を体験している気にさせる。制作発表会で「ワープの夢っていうのは、リアルなフィールドを描くことでした」と言っていたことを思い出した。その言葉に納得すると、「雪山を歩く感覚が表現できるようになったのは、じつはここ3ヵ月くらいで、いろいろと調整してようやく現在の形になったんですよ。そこがね、いちばん大変だった」と語ってくれた。それに、方向を見失いやすい人への配慮として「ビジュアルメモリにコンパスの針が表示される」とも。





◆雪山を歩いてみると、いくつかの建造物を確認することができた。飯野氏が言うには「目印がないと、方向がわからなくなってしまうから」とのこと





Yボタンを押しながらアナログ方向キーでアイテムを画面の中央に。Aボタンでアイテムをゲットだ

## 「狭い部屋を歩いても楽しくなかったんで『Dの食卓』と同じ移動方法を採用した」

（ドリームキャストFAN　1999年　No.9）

## アイテムを探す楽しさを体験できる室内のシーン

部屋に入ると、屋外とはまた違って『Dの食卓』さながらの謎解きの多いアドベンチャーパートになる。だが、リアルタイムなので、ムービーをロードしているようなストレスは感じることがない。室内を移動していると、「Yボタンを押しながらアナログ方向キーを動かすと、周囲を見まわすことができるよ」と飯野氏からアドバイス。言われたとおりにあちこち見ていると、アイテムが落ちているのに気づいた。「こういう操作はマニュアルに書かれているだけだと試さない人も多いので、用意した機能を使ってもらえるように、ゲーム開始直後はガイダンスを盛り込むような形で進行させようと思ってます。たとえば、キンバリーが『その棚の下に何かが落ちているから取ってみて』と言うので、そこでプレイヤーにYボタンを使ってアイテムを探してもらうと同時に、操作を覚えられるようにね」。正直に言って、ワープとは思えない親切設計だ。「今までなかったリアルタイムの3D空間でしょ。操作に慣れてもらうことは絶対必要だと思った」というのが、最大の理由である。

## 刻々と表情を変える雪山のリアリティ

ワープは、『D2』の制作にあたって、ニュージーランドとカナダの雪山を実際に取材した。そこで飯野氏は、「降っている雪にしてもゲームで見るような雪とは違ってものすごい数が降ってるし、遠くはもやがかかっているように見えるんです」と語っていたが、それはしっかりとゲーム上で再現されていることが確認できた。

また、刻々と表情を変える雪山を見て「当たり前の光景をちゃんと表現したゲームってないよな」と思ったという飯野氏。現段階の『D2』では、シナリオの進行とともに時間と天候が変化するようになっているが、本当に雪山の雰囲気が一変するのには驚いた。そして、おそらくプレイしなければ実感できないだろうが、それは単なる演出にとどまらず、プレイヤーの心理的なレベルにまで影響を与える。たとえば、降っている雪が増えると、もやも広がって視界が見えにくくなる。すると、どこまでも歩いて行けそうな雪山だからこそ、前へ進むことがとても危険に思えてくるのだ。このため、モンスターがどこかで出現することがわかっていても、緊張感を失うことがない。それが、飯野氏がゲームに不可欠だという「state of emergency（極限状態）」のあるフィールドということなのだろう。





## 「最近シナリオちゃんとやってるゲームってないんじゃないかな」

（サターンFAN　1998年　No.21）

## ムービーパートによって進行するシナリオは伏線バリバリ

秋元康氏が完璧と絶賛するシナリオ。ディスク1枚目で、未知のキャラの名前が出てきたり、ローラの記憶の断片が明らかになったりと気になる展開のオンパレードだった。しかも、戦闘シーンによる緊張感が持続するなかで、緊迫したドラマがテンポよく発生していくのだ。飯野氏も「おそらく今のユーザーが求めるストーリー性とゲーム性のバランスになっているんじゃないかと思います。しっかりしたストーリーのあるゲームって少ないけど、ストーリーの秀逸なゲームは、独特のワクワク感があるじゃない」と語るように、納得の完成度らしい。





⬆➡採掘所前のシーンから、時間帯の違う2カットを掲載。比較してみれば、雰囲気がまるで違うのは一目瞭然であろう。同じ場所でも新しい土地を訪れたかのような新鮮でちょっとうれしい感じがすること必至だ。とりわけライトが点灯した夜の採掘所は、雪もしんしんと降って、とても美しく幻想的ですらある

**「太陽が沈むときには夕焼けで山の東側がピンク色になる」**(サターンFAN 1998年 No.11)

## リアルタイムながら戦略性の高い戦闘を実現

複数以上のモンスターと戦闘になると、先に眼前の敵を倒れるまで攻撃するのか、それとも眼前の敵を2、3発攻撃して牽制してから別の敵に攻撃するのか、といった判断が重要になる。しかも、戦闘はリアルタイムで展開するため、体力が少ないときは本当に気が抜けない。

ちなみに「ローラがレベルアップするとどうなるの?」との質問には、「スキルが上がって、モンスターに対して確実に攻撃をヒットできるようになります。要するに簡単に倒せるようになるんですよ」との答えが。たしかにレベルアップすると、序盤の単体のモンスターが瞬時に倒せるようになっており、スキルの向上を実感できた。




➡複数のモンスターとの戦闘で使用する機能が「ビューチェンジ」。画面に表示されたXボタンまたはBボタンを押すと、その方向にいる敵に攻撃の対象を変更できる

**「体力が減った状態で、敵と遭遇して戦闘に突入するという緊張感をうまく出せるといい」**
(ドリームキャストFAN 1999年 No.13)

## 追っかけ隊のつぶやき

プレイ可能なROMを前にして、『D2』制作発表会の記事を書きながら、新しいゲームの予感に思いを巡らせていたのがずいぶんと昔のことのように思えた。細かい完成度などについては、記事を読んでもらうとして、ROMをプレイしていて思ったのは、想像していたよりもかなりのボリュームがあったこと。ちなみに「トータルのプレイ時間は?」と飯野氏に聞いたところ、「20時間くらい」という答えが。No.13でのインタビューで「できれば10時間を切りたい。10時間を切ったら、誉めてほしい」と言ってたのは何だったのでしょうか。　(田中和也)

ワープのモニターを占領すること3時間以上。途中でプレイを中断することができず(おもしろくて…)、結局ワールドAと呼ばれるディスク1枚、最後までプレイすることに…。現状ではまだバランス調整も、作り込みも不完全であるのに、とにかく熱中できた。

これは、練り込まれたシナリオ、さまざまな発見のあるアドベンチャー、緊張感と爽快感のある戦闘が、高いレベルでバランス良く融合していたからだと感じている。とにかく、プレイ前に感じていた不安はきれいさっぱりなくなった。
(充実した取材に満足な加藤政樹)

## 急告 テストプレイヤー3名を大募集

P106のインタビューで登場したテストプレイの話。読者にもチャンスを…ということで本誌でも『D2』のテストプレイヤーを募集します。募集人員は3名で、今回は北青山にあるワープまで自費で来られる人、そして秘密を守れる人に限らせていただきます。日程は現在未定ですが、9月下旬〜10月上旬を予定。応募したい人は、官製ハガキ(封書でも可)に住所、氏名、年齢、電話番号、『D2』テストプレイにかける意気込みを書いて次のあて先まで送ってください。〒136-8603 **東京都江東区新木場1-6-26 TIMドリームキャストFAN『D2』テストプレイ係**。締め切りは、9月17日必着。採用者には、こちらから連絡します。

編集部が注目!!

期待作 追っかけ隊

CONTINUE TO REPORT

# 魅力的なワキ役の追加で深みのある物語が生まれる!?

# Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ 2

**オープニングムービーもほぼ完成した『センチ2』。発売日まで半年を切った今回は、物語と少女たちに深く関わってくるサブキャラクタの設定を公開。また少女たちの近況をお知らせする。**

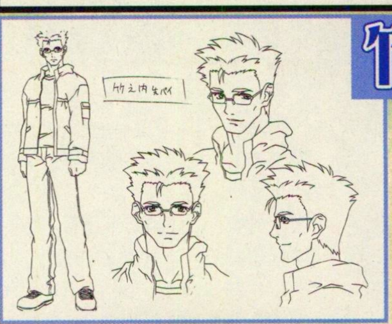
| DC | 2000年1月26日発売予定<br>価格未定 | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 未定 |
| | | 複数プレイ | 1人用 |
| 発売元 | NECインターチャネル | データセーブ | 未定 |
| 開発元 | NECインターチャネル | 対応周辺機器等 | 未定 |
| ジャンル | アドベンチャー | 現在の開発状況 | 55%（8月20日現在） |

## 追っかけ隊のつぶやき

下で重要な役割を担うサブキャラ5人を紹介したが、そのうちキャストが決定したキャラをお伝えしておこう。「安達純（折笠愛）」「山本紅一（桑島法子）」「黒川真理（大谷育江）」の3人。どの声優も人気・実力ともにトップクラス。まだ発表していないサブキャラにも豪華キャストが起用されるとのこと。以後の情報に注目せよ。（山口康弘）

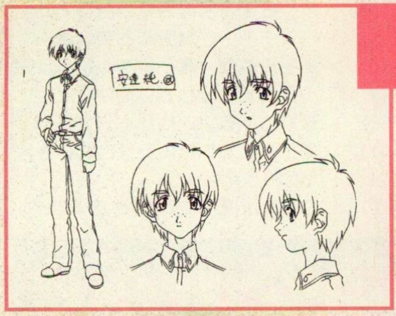
## 『2』で新しく設定されたサブキャラクタたちの役割は？

主人公と12人の少女のみでゲームが進行した恋愛シミュレーションの前作。そして『センチ2』はアドベンチャーとなり、物語性が大幅にアップ。このことを受け、新たにサブキャラクタたちが設定された。物語に厚みと説得力を持たせるためには、魅力的なワキ役が絶対必要だろう。今回は、そのうちの5人を紹介する。この5人は物語中でも比較的、重要な役回りとなるキャラである。キャストもサブキャラとは思えないほど、豪華な声優を起用しているぞ。




### 竹ノ内 誠
たけのうちまこと

主人公の先輩。写真の腕は1番といわれているが、後輩で彼の写真を見た者はいない。「男性裸体写真」が得意といううわさも

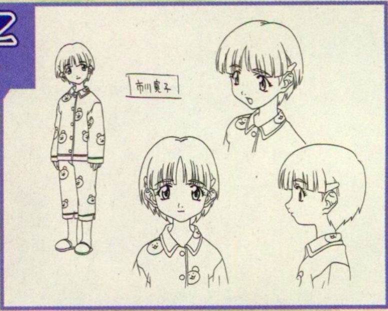


### 安達 純
あだちじゅん

妙子の弟。姉思いで優しく礼儀正しいが、気を遣いすぎる傾向がある。姉の異性の友達である主人公に好意を持つ

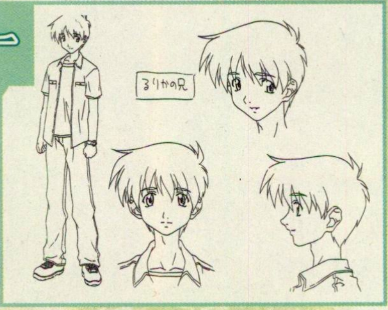
### 市川 寛子
いちかわひろこ

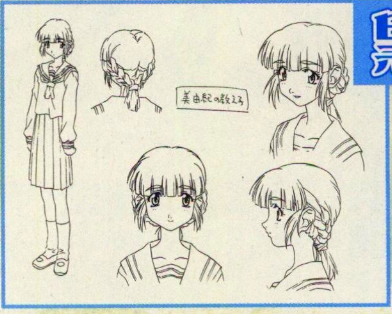
素直で明るく、少しワガママなところのある小学2年生の少女。現在は病気で入院中。若菜の看護のおかげ（？）で経過良好



### 山本 紅一
やまもとこういち

るりかの双子の兄で、現在同居中。妹に対して普段はそっけない態度をとっているが、離れた所から、そっと見守っている




### 黒川 真理
くろかわまり

家庭教師の美由紀の教え子で美由紀を慕っている。感情の起伏が激しく表に出やすい。天真爛漫で言いたいことはハッキリいう

## ちょっぴり大人になった少女たちの近況をOPカットとともに紹介

ここでは前号に引き続いてオープニングの一場面とともに、12人の少女たちの近況を簡単に説明していこう。11人はすでに判明していたが、今回は今まで謎だった杉原真奈美の近況も判明したぞ。同時に、現在の少女たちのグラフィックを入手した。前作から2年という月日が流れ、少しだけ成長した彼女たちの姿である。



### 杉原真奈美

都内の大学病院で療養中であることが判明。病状など詳しくは分かっていない



### 山本るりか

短大生として、ごく平凡な日々を過ごしている。前作の主人公の死を胸に…



### 沢渡ほのか

大学生。獣医学部学生として日々勉強中である彼女。近い将来は獣医さん？



### 保坂美由紀

信念を貫き、美術大学の学生として絵の勉強中。家庭教師のアルバイトもしている




### 松岡千恵

バックバンドを続けるが、歌う理由がなくなった彼女。ミュージシャンという夢は…



### 永倉えみる

雑誌記者として毎日忙しい日々を送っている。成長することで現実的な性格に



### 安達妙子

東京に引っ越し、現在は家事手伝い中。彼女の優しさは、どこに向かうのか？



### 七瀬 優

普通の短大生として生活中。旅をする理由を失い、自分を見つめ直している



### 星野明日香

なんと夢であったアイドルデビューが実現。現在は新人アイドルとして活躍中



### 綾崎若菜

看護学校に進み、看護婦を目指すために勉強中。黒髪も切り、忙しい日々を送る



### 森井夏穂

普通の大学生。体育学部学生として毎日を送る。走る理由を無くした彼女は…



### 遠藤 晶

バイオリニストの道を歩んだ彼女。コンサートを開催できるほどの奏者に成長している

# 幾多のトラップがあなたの頭脳を悩ませる…

## 序盤シーン紹介。あらゆる部分に仕込まれたDSR(ダイレクト・サーチ・リアクション)に注目

今回は、『REVIVE』の基本システム部分である、DSRに焦点を合わせつつ、序盤シーンを紹介していく。いかに、細部までリアクションが用意されているかが見てとれることだろう。

### プロローグ　回想〜希春との出会い〜

ゲームの舞台となる研究所に到着する前、プロローグ部分に挿入される、希春が主人公の家に引き取られてきたときの回想シーン。主人公が記憶している希春との思い出はこのときから始まる。となると、主人公が知らない、希春に関わる秘密というと…。





⬅⬆希春の幼少時代(5歳当時)。誰にでも愛される、素直で可愛い女の子。見る人にそんな印象を与える希春の笑顔

### 地下ガレージ　先へ進むには…?

研究所への侵入が成功した直後、本格的な謎解きがスタートするのは、ここからだと考えてもらっていいだろう。研究所内部に繋がる扉、壁に備え付けられた操作パネル、工具等が納められていると思われるロッカーなど、気になる場所はたくさんあるが…。




⬆目に付いた場所を徹底チェック！




⬆開かない扉。先へ進むためには、この扉を開けなくては…




⬆ロッカーの左側の壁に設置されている操作パネル。これは…?




⬆ごく普通の洗い場。薄汚れてはいるが、ちゃんと機能しているようだ




➡扉のすぐ左側に設置されたスイッチが怪しそうだ

### 追っかけ隊のつぶやき

「東京ゲームショウ'99 秋」、データイーストブースでは、9月19日（日）に『REVIVE』声優イベントと米倉千尋スペシャルライブが予定されている。また、ここで出展されるプレイロムは、シャッターに挟まれた美澄を助けて、そのちょい先に進んだあたりまで遊べる仕様になるとのこと。つまり、迅速かつ的確にイベントをクリアしていけば、一足先に、今回紹介したシーンの続きが見られるというわけだ。最新情報が知りたいという人は、足を運んでみてはどうかな？　（田中雅邦）

### オープニングムービーの一部を公開

8月10日に行われたデータイーストファンクラブイベントにて公開された、『REVIVE』スペシャルムービーの中から、オープニングムービー部分を抜粋して公開。ふと見ると、謎のキャラが…。





編集部が注目!!
期待作　追っかけ隊
CONTINUE TO REPORT

## 機材置場　気弱な少女、由月

地下ガレージ奥の扉を抜け、すぐ右手に位置する部屋が、この機材置場。ここでは、由月と初顔合わせとなる。主人公との面識はないが、どうやら菜緒とは親しい様子。彼女がなぜこんなところにいるかというと…。



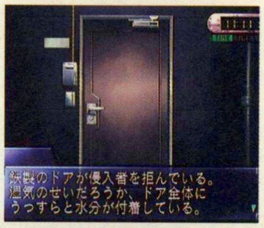

⇧部屋に入ってきた主人公にビックリする由月。驚くほどのことは…




⇧由月にとって菜緒は、頼れる学校の先輩であり、憧れの対象

## ？？？　ロックされた部屋

ロックされていて、入ることが出来ない部屋。廊下からでは、何の部屋かうかがうことはできそうもない。扉の左側にセキュリティロックらしきものが見受けられる。この部屋に入るには、これを解除しなくてはならないのか？




⇦頑丈そうな扉。こじ開けるのは無理だろう

## 防火シャッター　美澄のピンチ

妙な物音がしたので駆けつけてみると、そこには、シャッターに挟まれて動けなくなった美澄が…。本人は大変なんだろうが、なんとも間の抜けた光景ではある。



⇧美澄を救出すべく、いろいろ調べて見よう！




⇧「ゆうちゃん」とは由月のこと。美澄と由月は、いとこの間柄







⇦⇧調べるついでに、ちょっとイタズラをしてみたりとか

| DC | 10月28日発売予定 |
|---|---|
| | 6800円 |
| 発売元 | データイースト |
| 開発元 | データイースト |
| ジャンル | トラップアドベンチャー |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ディスク枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| データセーブ | 12・プレイデータ、環境設定 |
| 対応周辺機器等 | VGAボックス |
| 現在の開発状況 | 80%（8月20日現在） |

**開発も順調に進み、基本システム部分はほぼ完成した感のある『REVIVE』。ゲーム画面、イベント絵、オープニングムービーを併せ見て、その完成度を実感してほしい。**



# REVIVE...（リバイヴ）〜蘇生〜

編集部が注目!!
期待作追っかけ隊
CONTINUE TO REPORT

# 初心者からプロゴルファーまでみんなで楽しめるゴルフゲーム!!

THE GOLF GAME
# ゴルフやろうぜ

ドリームキャストにゴルフゲームが初お目見え！　発売元は、これがDC参入第１弾となるボトムアップだ。見た目はカワイイけれど、案外一筋縄ではいかないこのゲーム。今回はシステムからプレイモードまで、その詳細を開発者インタビュー付きでお届けするぞ。

| DC | 11月下旬発売予定 / 3980円 | 対象年齢 | 全年齢 |
|---|---|---|---|
| | | ディスク枚数 | 1枚 |
| | | 複数プレイ | 4人交代 |
| 発売元 | ボトムアップ | データセーブ | ブロック数未定・プレイデータ |
| 開発元 | ボトムアップ | 対応周辺機器等 | ぷるぷるぱっく |
| ジャンル | スポーツ | 現在の開発状況 | 75%（8月18日現在） |

## カワイイキャラでナイスショット!!



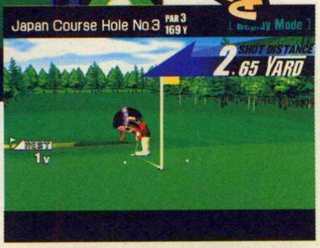


## Lesson 1 シンプルでありながらなおかつ奥深い操作性

幅広い層に楽しんでもらいたいとのコンセプトを元に製作された本作。タイミングを合わせてボールを打つという、ゴルフゲームとしては比較的オーソドックスな操作法を採用。また、プレイヤーキャラにはデフォルメキャラを使用し、親しみやすさを演出している。

ゴルフの面白さをしっかり再現!!




⬆➡操作方法はいたって簡単。画面中央にあるゲージのパワーを溜め、タイミングに合わせて打つだけというもの。初めての人でも簡単に操作できるものとなっているのだ

## ここにも注目！1 表情豊かなキャラクタを見よ！

本作に登場するプレイヤーキャラは、世界中から選りすぐったゴルファー男女10数名（ただし、デフォルト状態では4名）。それぞれのキャラは実在のプロゴルファーをモデルにしており、その能力も性格も千差万別。オリジナルのゴルファーを推理するのも一興かも。彼らの見せる多彩なしぐさや表情は本作の大きな魅力となっている。




➡スコアによって異なるアクションを見せるのだ




⬆デフォルメキャラたちのカワイイしぐさは一見の価値アリ




⬅ちょっぴりお茶目なパーのときの表情だ




⬅こんなかわいい表情ならいくらでもボギーを出します!?




⬅やっぱりバーディのときの顔が見たいよね

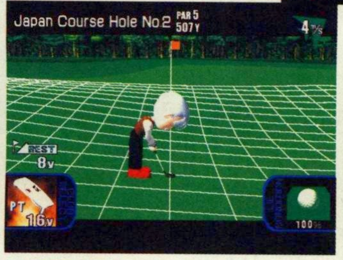


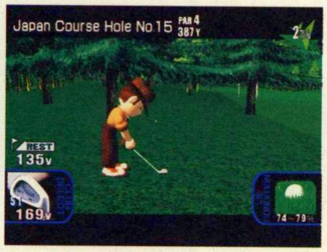
## Lesson 2 見た目はかわいいけど… 結構リアルなゲーム内容

かわいいキャラとシンプルな操作性が魅力の本作だが、肝心の「ゴルフ」の部分は実にリアル。ゴルフメーカーの協力により飛距離から弾道まで本物とそっくりに再現されている。画面に表示されるクラブも本物の画像を取り込んだものだ。




⇧弾道からスピン性能まできっちり再現されている

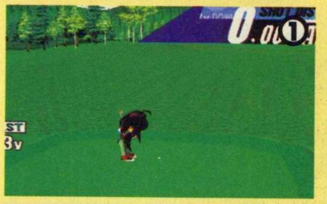


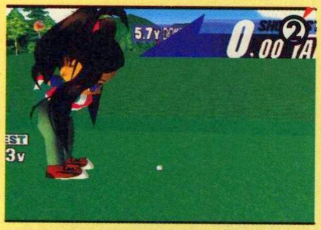




⇧⇨画面の左下にあるクラブは実物をキャプチャーしたものだ

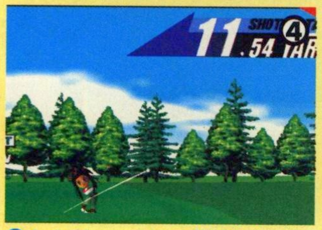
### ここにも注目! 2 爽快感を演出するカメラワーク

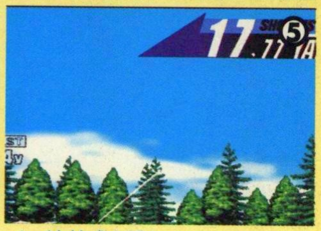
ゴルフで大切なのはやはりプレイ時の爽快感。その爽快感を演出する手段として開発陣が採用したのがカメラワークだ。画面写真ではその一端しかお見せできないのが残念だが、秒間60フレームの動きのなめらかさは相当なもの。











⇧ナイスショット！　華麗なカメラワークが爽快感を誘う



## Lesson 3 多彩な遊びを約束する 3つのプレイモードを紹介

3つのプレイモードが収録されている本作。ゴルフの奥深い楽しさをより多くのユーザーに味わってもらいたいという配慮から、たくさんのプレイが可能になっている。以下にその内容を紹介する。

### ワールドツアー 世界を舞台にツアーを転戦。最強を目指す!!

いわゆるストーリーモード。世界5ヵ国を転戦し、各コースでの入賞順位をポイントに換算。トータルポイントでチャンピオンを決定する。コースは日本、オーストラリア、スコットランド、アフリカ、アメリカの5ヵ国。ストーリー展開や成績次第で新キャラクタが使用可能になるのだ。




⇧全18ホールで競うことになる

### インターネット DCの通信機能を生かし各種イベントを開催

月ごとにオフィシャルランキングトーナメントを実施する。参加希望者はオフィシャルコースのデータをダウンロードし、同一条件の下でスコアを競う。上位入賞者には豪華賞品をプレゼント。

### フリーラウンド バリエーション豊富なプレイが楽しめる

盛りだくさんの遊び方が用意されているこのモード。全18ホールの総打数で勝敗を競う「ストロークプレー」や、ポイントを競う「ポイントターニー」、1ホールごとに勝敗を決める「マッチプレー」など、ゴルフでもおなじみのルールも採用。また、本作は4人対戦が可能で、マッチプレーでは団体戦を楽しむこともできるのだ。マッチプレーでは「クラブ封印ペナルティルール」といった特殊ルールも選択できるようになっている。







⇦⇧団体戦（写真・上）や、敗れるごとにクラブの使えなくなる「クラブ封印ペナルティルール」（写真・左）など盛りだくさんなのだ

**マッチプレイから団体戦まで充実!!**

次のページでは開発者インタビューを掲載!



# Lesson 4 DC初のゴルフゲームにして決定版と言われるものを!!

「日本国民に親しまれているスポーツ」ということで、ボトムアップDC参入第1弾タイトルとして製作された『ゴルフやろうぜ』。その開発にまつわる話を企画担当の岡本茂氏、ディレクターの高橋正彦氏、そしてコースデザインを担当した塚野浩嘉氏の3人に伺った。



代表取締役 岡本茂氏
ディレクター兼メインプログラマー 高橋正彦氏
デザイナー 塚野浩嘉氏

## デフォルメキャラでリアルなコースを

――本作ならではの特徴は？

**高橋**　まず第一がキャラとゴルフコースとのスケール比が1：1であるということです。通常この手のデフォルメキャラを使ったゴルフゲームだと、キャラに対してコースのスケール比は小さめに作ってあるんです。ただ、それだとボールのスピード感や爽快感はどうしてもでなくなってしまう。それで実際のスピードでボールを飛ばすということをしています。

**塚野**　まあ、それだけコースの長さがリアルだと、木の本数が通常のデフォルメ系に比べて、非常に多くなってしまうということがあるんですが。木に関しては日本コースだけでも1ホールあたり500本配置しているんです。

――その辺も実際のゴルフコースっぽく配置していくんですか？

**塚野**　そうですね。ただ、ポンポン木を置いていくだけではつまらないんで、普通のコースっぽく見せつつも、ゲームとしてできるだけおもしろいコースになるよう腐心しました。起伏にしてもデフォルメ系のゴルフゲームにありがちな「起伏がありすぎて打てない」というのではなくて、あくまで現実に近く、それでいて楽しめるものをということで作りましたね。




⬆初心者に間口を広げるために取り入れられたデフォルメキャラ

## 爽快感を演出するカメラワーク

**高橋**　あと、今回一番苦心したのは「爽快感をいかに表現するか」なんです。そのための仕掛けとして注目してほしいのはカメラワークですね。爽快感をいかにカメラワークで表現するか。『SONIC ADVENTURE』のスピード感溢れるカメラワークは参考にさせていただきました。

**塚野**　テレビでもそうだと思うんですが、カメラって普通に写しているだけではあまり動的ではないじゃないですか。でも、たとえばスイングのとき、遠くにあったカメラがあおるようにグーッとキャラに近寄ってきて、ボールを打った瞬間に今度はそのボールを追いかけるという演出をすると、格段にスピード感がでるんです。

**高橋**　そのためには秒間60フレームというのは不可欠なんですけどね。

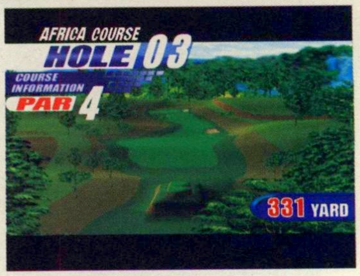
**塚野**　秒間30フレームだと、どうしてもカクカクしてしまう。弾道にしても60フレームの方が格段に滑らかできれいな弧を描くんです。秒間60フレームで動くゴルフゲームを遊んでみるとほかのゲームとは全然違うという感想を抱かれると思います。

――それにしても、キャラがデフォルメされていてコースがリアルというのもちょっとギャップがありますね。

**高橋**　そこが狙い目でもあるんです。ギャップを出すことによってゴルフとしての面白さと、いわゆるライトユーザー向けのゴルフというものを両立させてみようという。まあ、こういう試みができるのもDCのハード性能があればこそなんですけどね。

――今ゴルフゲームというとやはりPSの『みんなのGOLF』（発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント）を意識しないわけにはいかないと思うんですが…。

**岡本**　そうですね。それまではT&Eソフトさんの『遥かなるオーガスタ』シリーズに代表される、いわゆるゴルフシミュレータが代表的だったんですが、『みんなのGOLF』でより一般にも受け入れられやすくなったというのはありますよね。今回、企画当初は間口が広くかつリアルなものをというのが考えとしてありました。




⬆限りなくリアルで、なおかつゲームとして面白くなるように練りこまれたゴルフコース

**塚野**　その点『みんなのGOLF』はかなり参考にさせていただきました。ゴルフの面白さをどこまでゲームで再現できるのかとか、どういう風にすれば爽快感を感じてもらえるのかとか、結構たくさんありますね（笑）。

**高橋**　私個人としてはなるべく参考にしないようにしていました（笑）。あえて言えば『みんなのGOLF』と同じくらいユーザーの方に楽しんでいただきたいという感じですね（笑）。

**岡本**　開発スタッフは『みんなのGOLF』には負けられない心構えでいます（笑）。DCのゴルフゲームの決定版という意気込みでいますので期待していてください。

## 「『みんなのGOLF』には負けられないという気持ちで開発しています」

### 追っかけ隊のつぶやき

今回ゲームをプレイさせてもらったが、インタビューにあるようにその爽快感はなかなかのもの。「ゴルフの楽しさを味わってもらいたい」との意気込みに偽りはなしだ。

また、本作ではソフトリリースに合わせて、通信機能を使っての月例大会など、さまざまなイベントが用意されている。しかも、将来的には新規コースデータを盛り込んだ追加ディスクのリリースも企画されているらしい。そしていずれはZIPにも対応…？　と、『ゴルフやろうぜ』の世界は続々と広がるのだ。

最後にナイショ話を。実は本作、おまけゲームが収録される予定。そのあまりのデキのよさに1本の作品として独立させたいとの案もあるとのことだが…。どうなるの!?

（古屋陽一）


ホーホケキョ となりの山田くん
ひとりぼっちはややめた
ケ・セラ〜セラ
えーと あとなんだっけ
日本の名匠・高畑 勲監督の最高傑作誕生。
テーマは、
「生きろ。」ではなくて…
適当
て・き・とー
『もののけ姫』を凌ぐ、スタジオジブリの国民映画第2弾!?
五人の家族 プラス一匹 が織りなす
笑いと涙と感動と
え〜と、
あとなんだっけ の毎日。
こんな家族がとなりにいて欲しい
スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI
家内安全は、世界の願い。
高畑 勲 監督作品
ホーホケキョ
となりの山田くん
MY NEIGHBORS THE YAMADAS
まつ子/朝丘雪路●たかし/益岡 徹●しげ/荒木雅子●のぼる/五十畑迅人●のの子/宇野なおみ●ジブリ応援団/富田靖子・古田新太・斉藤 暁●藤原先生/矢野顕子●俳句朗読/柳家小三治●特別出演/中村玉緒・ミヤコ蝶々
徳間書店・スタジオジブリ・日本テレビ放送網・博報堂・ディズニー提携作品 ©1999 いしいひさいち・畑事務所・TGNHB ●特別協力/朝日新聞社●配給/松竹・スタジオジブリ(徳間書店)
全国松竹・東急洋画系にて大ヒット絶賛上映中!
映画関連書続々登場!
原作マンガを全作品収録した完全収録版!
となりの山田くん 全集 1〜3
MY NEIGHBORS THE YAMADAS
いしいひさいち
全3巻好評発売中!
A5判変型ソフト●各巻定価780円(税込)
アニメージュ・スペシャル
好評発売中!
GaZO 画像 VOL.4 『ホーホケキョ となりの山田くん』特集号
A4判変型●定価980円(税込)
ロマンアルバム
8月下旬発売
『となりの山田くん』はこうして作られた! そのすべてを明かす!
ホーホケキョ となりの山田くん
A4判ソフト●定価1200円(税込)
フィルムコミック
①② 8月31日発売
③④ 9月下旬発売
ホーホケキョ となりの山田くん
全4巻 B6判ソフト●各巻定価650円(税込)
徳間アニメ絵本
9月下旬発売
ホーホケキョ となりの山田くん
AB判ハード●定価:本体1500円+税
『ホーホケキョ となりの山田くん』公開記念フェア開催中!
最新刊好評発売中!
1991〜1999
映画を作りながら考えたことII
『おもひでぽろぽろ』から『ホーホケキョ となりの山田くん』まで、
高畑アニメの舞台ウラを綴る!
高畑 勲/著 四六判ハード●定価:本体2000円+税
『もののけ姫』から
『ホーホケキョ となりの山田くん』へ
テーマは「生きろ。」から「適当」へ……!?
スタジオジブリの"今"を完全レポート!
中村健吾/著 B6判ソフト●定価:本体1200円+税
©いしいひさいち
徳間書店

Tokuma Intermedia Mook

# 公式デジタル原画集

Win/Mac両対応CD-ROM付き




## étude prologue
### 〜揺れ動く心のかたち〜

サターン版、PC版のゲームソフトからドラマCDなどメディアミックス展開が続く『エチュード』のデジタル原画集がついに登場!! キャラ設定、ゲームイベントなどのCGを男女あわせてたっぷり232点収録。女性ファンも必見!!

画像232点

9月3日ごろ発売!!

## PCエンジン ベストキャラクターズ

PC-FXに続きPCエンジン版のベストキャラクターズが登場。PCエンジン全盛期のメモリアルイラストが満載!!

画像210点以上

■収録タイトル

| | |
|---|---|
| コズミックファンタジーシリーズ | プライベート・アイ・ドル |
| ヴァリスシリーズ | エメラルド ドラゴン |
| 天使の詩II　堕天使の選択 | ぽっぷるメイル |
| エグザイルシリーズ | ラングリッサー　光輝の末裔 |
| ぽっぷ'nまじっく | 超兄貴 |
| 女神天国 | |




# 9月の新刊一挙5冊




# デザイア

画像213点

人気を博した弊社発行の原画集が、美麗CG満載の公式デジタル原画集として再び帰ってきた!! フルカラーでオリジナルCGの迫力を完全に再現。ゲームの感動が、いまここによみがえる!!



# 慟哭　そして…

## vol.1／vol.2(仮)　2冊同時発売

横田守氏の描く魅力的なキャラクタが人気の『慟哭　そして…』。今回の公式デジタル原画集では、弊社既刊の原画集イラスト群に、イベントグラフィックの原画CGを大量追加。堂々2冊同時発売!!



## 9月16日ごろ発売!!

発行所：徳間書店／インターメディア・カンパニー
A4判／各3,980円（税込）

### 既刊も好評発売中

- ●マリーのアトリエ
- ●エリーのアトリエ
- ●PC-FXベストキャラクターズvol.1
- ●PC-FXベストキャラクターズvol.2

### 通信販売も受付中!!

各定価分の郵便切手を添えて、送り先の住所・お名前・電話番号と欲しい書名・冊数を明記の上、下記の住所までお送りください。送料は無料です。

〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26
(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー　販売部　原画集係
お問い合わせ☎03-5569-6216

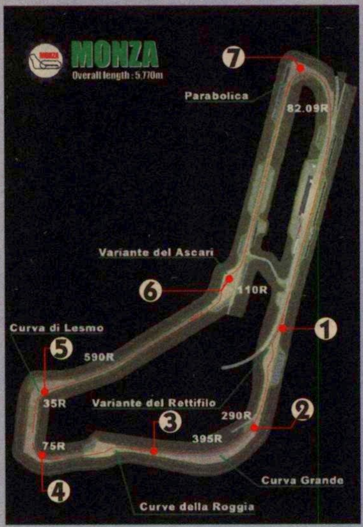
来月は期待作が目白押しのAMショウ！　今回も物凄い隠し玉があったりして？　次号のレポートをお楽しみに。

ステップアップガイド 第2回「MONZA」

# F355 challenge

セガ第2ソフト研究開発部／稼動中

一度ハマるとやめられない魅力を持つ、この『F355』。9月以降にはツインタイプも発売されるので、高いプレイ料金に敬遠していた人もこれを機会にそろそろ始めてみてはどうかな。さて今回は、ある程度このゲームに慣れた人向きのコース、モンツァを攻略していこう。単純そうなコース図とは裏腹に、難易度は意外に高いぞ。




分散するS字コーナーを的確に抜けよう

## MONZA

全長5770mというロングコースで、規定ラップは2周。左のコース図をパッと見る限りでは鈴鹿の本コースのようにさほど入り組んだレイアウトもなく、走りやすそうに思える。しかし実際は、確実なブレーキングが重要なS字が連続して配置されていたりする、気の抜けないコースである。丁度スピードが乗った頃に差しかかるポイントが多いため、緩急の付け具合が重要になってくるコースだ。

## Point 1 S字前での減速が重要

このゲームの面白さはやはり、F355の挙動をいかに制御して緻密に走れるかという点にある。という訳で、今回の攻略も基本的にシミュレータモード＆トレーニングコースでのプレイを前提に話を進めていこう。もちろんまだ練習段階にあるという人は、初級や中級でステップアップしてから挑戦することをお勧めしたい。さてまずはスタートから最初のS字前までのポイントだが、シミュレータはグリッドスタートなのでここでは5速で進入することになる。大体S字の入口が見え始めたところで少し早めにブレーキを踏み、シフトを3→2と落とす。エンジンブレーキも使って減速したら、2速のまま最初のカーブをクリア。次の右カーブは加速しつつ進入し、丁度抜けたあたりで3速にシフトする。あとはそのまま加速を続けて、次のポイントに到達するまでに4速にアップしておこう。





⬆減速→シフトアップのタイミングは何度もやり込んで覚えるしかない

## Point 2 ロングカーブでシフトアップ

ここは見た目通りの緩いカーブになっているだけなので、特に注意する点はない。インをキープしつつ前のポイントから引き続き、4速から5速へシフトアップしていこう。コースを抜けたあとの直線で6速まで上げておくこと。



⬅ハンドルを切りながら5速へシフトアップ

## Point 3 2つめのS字コーナー

このポイントに差しかかったらフルブレーキで減速して、3速までシフトダウン。前のS字と違い6速で来る都合上、減速が足りないと障壁に激突するので、慣れないうちはちょっと早過ぎるかなと思うくらいのポイントから減速を始めるといいだろう。基本的にコーナー内は惰性走行で抜けていくのだが、この時エンジンの回転数を落としすぎないようにアクセルをこまめに踏み込んでおくのがコツだ。こうすればコーナーを抜けたあとの加速もスムーズに行える。初歩的なテクニックだが、利用価値は意外に高い。




⬆トップからフルブレーキで3速へ落とす。減速は余裕を持って！



⬆コーナーを抜ける時に再び4速に戻す。タコメーターをよく見よう

## Point 4 先のコーナーの準備を

このポイントはコース図で見ると、ほぼ直角になっているのが分かる。実際に走ってみるとさほど急には感じないのだが、かといってすんなり走らせてくれる訳でもない。前のポイントからほぼ連続で始まるコーナーなので、このコースで特に忙しい操作を要求されるポイントだ。まず前のポイントから3速に落としながら進入。そして次の直線に差しかかるあたりでシフトチェンジできるように、エンジンの回転数が7000から8000になるよう加速を調節しておく。直線が見えたら4速にシフトアップ。あとはそのまま加速を続けて、5速まで引き上げる。次のポイントの手前で再び3速まで落とすので、加速に気を取られすぎてブレーキ＆シフトダウンのタイミングを誤らないように注意。



⬅4速から3速に落としてコーナーに進入



➡ハンドルを切りながら4速へアップ



⬆次のポイントに備えて再び3速にシフトダウン。かなり忙しいが…

## Point 5 3速で立ち上げ、5速全開へ

コーナーの直前で3速に落としたら、エンジンブレーキを利用しつつ慎重にコーナーを曲がる。コース図を見て分かるようにこのポイントはアウト側に結構な余裕があるので、突っ込み過ぎてしまっても多少の融通はきく（もちろんそうならないほうがいいのだが）。

コーナーの終盤に差しかかったら加速を始め、曲がり切ったあたりで4速にシフトアップ。このあとはかなり長い直線が続くので、そのまま5速→6速まで一気に引っ張るようにしよう。

ちなみにここで6速まで上げるには、エンジンの回転数をきちんと調整しておかないとダメ。そのためにもシフトアップのタイミングをきっちりと把握しておこう。



コーナーを抜けたら5速までアップ



距離的にはギリギリだが、一気にトップにまで持っていくのが理想



このあたり（あくまで目安）で3速に

## Point 6 最後のロングS字コーナー

1ラップではここが最後のS字になる。この直前で6速まで上げているはずなので、コーナーに進入する前に、これまでと同じようにフルブレーキ&シフトダウンで3速まで落とそう。どうしてもブレーキのタイミングが取りにくいという場合は敢えて初級モードに戻り、ブレーキポイントをコースの外観で覚えるという方法を使ってみよう。3速までシフトダウンしたら惰性走行を使ってコーナーを曲がる。このS字はゆるやかなので、徐々に加速しながら抜けることが可能だ。このS字の中盤あたりで4速にシフトアップするのだが、この時アクセルを踏み込み過ぎるとコースアウトする危険があるのでうまく調節しよう。4速を維持したままS字の終盤まで進み、コーナーを抜けたあたりでアクセルを踏み込んで5速にシフトアップ。次のポイントに備える。



十分に減速して3速にシフト



コーナーの中盤あたりで4速にアップ



惰性走行に頼りながらコーナーをクリア。再加速も忘れずに



コーナーを抜けたら一気に5速へ

## Point 7 ロングカーブを抜けて全開へ

この最後のポイントも結構操作が忙しいので、慣れないうちは戸惑うことも多い場所だ。まず前の流れから来た場合コーナーの直前で5速になっているので、ブレーキとシフトダウンで3速まで落とそう。減速したら惰性走行を交えつつハンドルを切る。ここはコース図の通りキツめの長いカーブになっているので、惰性走行のままではスピードが落ちてしまう。そこでアクセルをこまめに吹かしてエンジンの回転数を調節し、極力スピードを落とさないように注意しよう。逆に吹かし過ぎるとコースアウトするので、そのサジ加減が意外に難しいところだ。

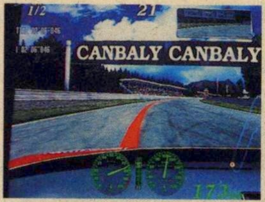
コーナーの中程を過ぎたあたりで、4速にシフトアップする準備を始める。シフトアップはホームストレートがやや見えてきたかというくらいのタイミングで行うように。このあとはずっと直線が続くので、タコメーターを見ながら5速→6速と上げていこう。これで1ラップ目は終了だ。大体2分前後のタイムなら合格だ。



最後のコーナー。慎重に進入しよう



ここではシフトアップはガマン。タコメーターにだけ注意しよう




ハンドルを切りながらシフトアップ



ホームストレートは6速全開で突破

### さらなる高みへ、レースモードのススメ

前号でも少し触れたことだが、この『F355』でプレイヤーが最終的に目指すべきところは「シミュレータモードのレースコースを極める」ことである。それじゃほかのレースゲームと同じじゃないかと言われそうだが、そういう人はそもそもこの『F355』の基本コンセプト自体が、ほかのレースゲームとは一線を画していることに気付いてもらいたい。あくまで「ゲーム」の範疇に留まっていた従来の作品に対し、この『F355』は実在のフェラーリF355という車の挙動を忠実に再現し、なおかつ全体の長さやバンク角までデータを基にち密に再現された実在のサーキットを走らせてくれるのだ。しかも決して敷居を高いままにせず、初心者でも必ず1周以上できるこだわりの親切設計。こんな贅沢なゲームを体験せずにおくのは非常にもったいないことだ。今からでもぜひお店に足を運んで、この芸術品を堪能してほしい。絶対に面白いと思えるはずだから。



あまり気付かないが、敵車の動きは意外に紳士的だったりする



無駄な動きを排し、コースを華麗に走る。これこそが醍醐味だ

あなたの眠れる才能を発掘しよう

## 右脳能力チェックマシーン タッチ・デ・ウノー！

**セガソフト3研／稼動中**

人間の脳は思考や理性と言った知性面を司る左脳と、視覚や聴覚などの五感を司る右脳に分かれている。普段の生活では主に左脳の機能が優先され、右脳を意識的に働かせることは少ないと言われている。しかし右脳の活動を活性化させれば、記憶力や発想力等の眠っていた才能が目覚める可能性があるのだ。この『タッチ・デ・ウノー！』は簡単なミニゲーム形式のテストを行うことで、あなたの右脳の活用度をチェックすることができるという優れ物だ。ゲームモードは、5つの問題をクリアした結果で右脳能力をチェックする「右脳能力チェックコース」と、右にある6つの問題の中から1つをセレクトして集中的なトレーニングを行う、「トコトントレーニングコース」の2つがある。ミニゲームで遊びながら自分の右脳の知られざる可能性を発見する、そんな変わった楽しみ方もできるぞ。


⇧これは右脳能力チェックコースを選んだところ。難しそう？


⇧ゲーム自体は簡単で楽しいもの。固く考えずに楽しもう



⇨ゲーム終了後には結果判定。あなたの右脳能力はどのくらいかな？ちなみにこれは最高ランクだ

### 1 モジモジさがし

複数あるパネルの中から文字や記号、動物のシルエットなど同じ種類の物を見つけよう。瞬時の判断力が試されるぞ。


⇨同じ属性のものを瞬間的に判断

### 2 ろっかくペイント

最初に表示されるマス目の色と場所を覚えて、その通りにマスの色を塗っていく。これは記憶力が問われるゲーム。


⇨意外に色彩感覚も必要になる？

### 3 パラパラまおく

連続で表示されるマークを覚えておき、それらを組み合わせて出来る形を当てるゲーム。想像力を働かせよう。


⇨最終的な結果も想定して記憶

### 4 カウントマニア

ランダムに配置された数字を順番にタッチしていく。数字の配置を素早く読み取るのだ。リズム感が重要になりそう。


⇨数字の背景の色に惑わされるな

### 5 くらべてチェック

左右の絵を見比べて相違点を見つける、いわゆる間違い探しゲームだ。目を凝らしてじっくり眺めて判断せよ。


⇨間違い探しは一見簡単そうだが？

### 6 パッとナンバー

次々に現れる数字を覚えて、その通りの順番に数字を入力する。イメージの記憶と指先の反応が重要になりそう。


⇨数字をイメージで覚えるのがコツ

---

新キャラ、新モード追加でさらに過激に！

## ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

**カプコン／9月稼動予定**

ドリームキャストへの移植も決定している業務用の『ジョジョ』が、ニューバージョンになって再び登場する。今回はファンの要望の高かったホル・ホース、ヴァニラ・アイス、マライヤなどの新キャラを追加。ゲームバランスも全体的に見直され、前作以上に対戦が楽しめるようになった。また1人プレイ開始前に、通常のCOM戦とチャレンジモードのどちらかを選択できるようになった。チャレンジモードはライフやスパコンゲージを次のラウンドに持ち越しながら戦っていくモード。対戦内容に応じてプレイヤーの腕前を評価する、「ジョジョレベル」という要素も新たに加わっているぞ。

⇩新キャラ同士の対戦。前作では叶わなかった夢の対戦が今実現！



⇨今回の追加キャラは、ほかにもまだいるのかも？










⇧⇨チャレンジモードでは、試合終了ごとに体力かライフのどちらを回復するか選択することが出来る。先の展開まで考えてセレクトせよ

# NEW SOFT Navigator

ニューソフト ナビゲーター

**今回はDCラインナップがかなり充実。待望の新作、期待の続報、お気に入りタイトルを要チェック!**

早いもので夏休みももう終わり。季節は秋に入っても、DCの熱い夏はまさにこれからが本番だ。どれを取っても期待度十分の魅力的なタイトル群から目が離せない!

## DC 伝説のカルトRPG復活! レンタヒーローNo.1

●発売日:未定
●価格:未定
●発売元:セガ
●開発元:セガ
●開発状況:?% (8月19日現在)

ある日偶然手に入れた不思議なスーツ。何とそれは「誰でもヒーローになれるレンタル強化服」だった。主人公はスーツのレンタル料を支払いながら様々な仕事の依頼をこなして、やがては街の平和を守る真のヒーローへと成長していくのだ! かつてメガドライブで発売され、RPGらしからぬ独特のノリとユニークな世界観でコアユーザーの支持を集めた怪作が、アクションRPGとなってDCに登場だ。ユーザーの長年の期待に応えたセガの英断にまずは拍手!

### 『スパイクアウト』の技術を導入 3Dの街を駆けろ!

メガドライブ版は2Dマップ上を移動し、戦闘時には横画面のアクションゲームに変わるという仕様になっていた。今回のDC版では移動やアクション等すべてが3Dで行われる。移動時は実際に立体の街の中を走り回り、戦闘では3D格闘ばりのアクションシーンが展開する。移動時の画面を見るとマップがあるのが分かると思う。どうやらこの移動システムには、業務用の『スパイクアウト』の技術が活かされているようだ。開発には名越稔洋氏を始めとした同作のスタッフも参加。ファンの期待に違わぬ、一大娯楽作品になりそうな予感。続報を待て!



⬇電池の残料等の表示もオリジナルに近い



⬇街の平和のために、今日も戦う我らのヒーロー



➡黒服とのバトルシーン。アクションもより派手に





⬅⬇このマップはやはり『スパイクアウト』のシステム?


⬆変身する人 やまだたろう



➡街を守るヒーローが、おかもち抱えて出前に奔走。このナンセンスさがこのゲームのノリであり、魅力なのだ

### B級作品だけどセガはかなり本気だ! 関係者各位の魂のコメントを読むべし

今回のDC版には、元祖メガドライブ版を手掛けた岡安啓司氏(セガソフト2研)や蟻川とんぼ氏等のオリジナルスタッフが多数集結。そして前述の通り、『スパイクアウト』を手掛けた名越氏を始めとするセガ4研のスタッフもスーパーバイザーとして制作に参加している。家庭用と業務用のハイエンドな技術を結集したこの作品に懸ける意気込みを、制作スタッフに語ってもらった。

**☆岡安啓司(エグゼクティブプロデューサー)** 『スターウォーズ』はお金が掛かっていて確かに凄いとは思いましたが、私にはやはりB級作品のノリの方が見る分にも作る分にも性に合っているようです。今まで「レンタヒーロー」を支持してくれた皆さんの期待に違わぬ作品にしますので、応援していてください。

**☆石本則子(プロデューサー)** 私たちはこのB級作品でミリオンを狙います。本気です! 応援のほどよろしくお願いします。

**☆蟻川とんぼ(ディレクター)** DC版はメガドラ版をベースにした新作です。単純な「2」的な作品ではありません。とは言えゲーム自体のノリは相変わらずですが。開発はまだスタートしたばかりですので、どうか気長に待っていてください。

**☆スーパーバイザー(名越稔洋/伊崎和宏/小島ミカ/加来徹也/Hiro師匠)** まさか本当に復活するとは! まずは制作決定おめでとうございます。ベタでハッピーなダジャレRPG『レンタヒーローNo.1』、現在鋭意開発中(らしい)です!

というわけで開発は本当にまだ始まったばかり。今後の情報に期待しよう。無事発売の暁には、1人1本購入すべし。そうすればあっと言う間にミリオン達成だ(←無謀)。

DC 新ステージ、新キャラ紹介

# 魔剣X

- ●発売日：11月発売予定
- ●価格（税別）：6800円
- ●発売元：アトラス
- ●開発元：アトラス
- ●開発状況：？%（8月20日現在）

アトラスが初めてドリームキャストで放つ、オリジナルアドベンチャー。それがこの『魔剣X』だ。久々の続報となる今回はゲーム序盤でプレイできる3つのステージの紹介と、ゲーム中で発生するシナリオ分岐の要素について、再確認の意味も含めてお伝えしていこう。そして話題のTVCMについても画面付きで紹介！

## 魔剣との融合 それはすべての始まり

中国が世界的勢力を持つようになった近未来。人間のイマージュを利用する「魔剣」計画の研究所を武装集団三業会が襲撃し、所長を拉致。事件に巻き込まれた相模桂は、覚醒した魔剣のイマージュと融合することになる。

### 相模桂

さらわれた所長の実の娘。魔剣のイマージュと融合してしまうが…





⬆魔剣覚醒。手前は封剣士のリー・フェイチャオ



### アンドレイ大佐

三業会の幹部。ケイとの戦闘に敗れたあと、ブレインジャックされる

⬆魔剣が覚醒する直前、研究所を三業会が襲撃する





⬆⬆ケイを攻撃から守ったリーは命を落とす

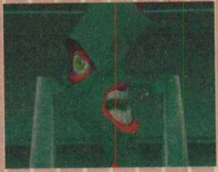


⬆舌の先からメスを撃ち出すアンドレイ



## 魔剣なる物の存在

魔剣はそもそも人間の霊的自我である「イマージュ」にコンタクトし、精神病を内面から治療する目的で創造された。しかしそれは表向きの話。魔剣が秘める真の力、それは人外の者との戦いに使われるという…。



⬆魔剣のコアとなる部分がこれだ

## 魔剣の秘密を求めて、世界を巡る戦いの旅へ

さらわれた父を取り戻すため、「魔剣」イマージュを融合させた桂（ケイ）は三業会を追って世界を駆けめぐることになる。ここからは序盤の戦闘ステージを紹介していこう。




⬆舞台は日本から香港、インドへと続いていく。はたして真の敵はどこに？

### 研究所での戦闘 アンドレイ大佐を追え

ゲームの導入部であり、ケイが魔剣と融合して最初の戦闘を行うステージがこの研究所。襲撃部隊を率いていたアンドレイを追い詰め、戦闘の末倒したケイはまず最初に、このアンドレイに「ブレインジャック」をする。




⬆画面のカーソルで敵をロック。中心のゲージは敵の耐久力を示す




⬆三業会の戦闘員と戦うケイ



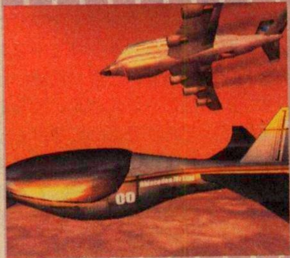

⬆アンドレイの武器は巨大なメスだ

## 分岐するシナリオ、マルチストーリーの醍醐味

この『魔剣X』はアドベンチャー的な要素と、戦闘でのアクション要素を融合させた形でゲームを進めていく。アドベンチャー部分はゲーム中に魔剣（プレイヤー）がどんな行動を取ったかによって、本編のストーリーが幾様にも分岐するマルチシナリオになっているのが特徴だ。この分岐の主要因には「行動選択の結果」と「ブレインジャックする相手の選択」という2つの要素がある。序盤の展開では墜落する飛行艇から脱出する際、パイロットをブレインジャックするかどうかで次のステージが変化するといった具合だ。




⬆⬇パイロットをブレインジャックした場合、舞台は香港へ



⬆飛行艇からの脱出シーン。選択でこの先の展開が変わる



## 舞台は香港へ
## リー・フェイシャンとの出会い

飛行艇のパイロットをブレインジャックした場合、香港へ行くことになる。そこでケイは死んだリーの妹である、リー・フェイシャンと出会うことになる。





↑リーの妹、フェイシャンと接触。シャージャに関する情報が聞ける



⇨三業会剣士と戦闘。素早い動きを捉えろ







上の2人は共に三業会の戦闘員。赤い方が香港で登場するローラーブレードタイプの剣士。金色の方はインドで登場するシヴァ歩兵である。アンドレイを始めいずれも人間とは異質な雰囲気を醸しだしているが、やはり人外の者なのだろうか？



↑タージマハルステージのラスト。最深部ではボスのシャージャが待ち受けている



⇨シャージャの攻撃を魔剣でガードする



⇨シャージャは複数の腕で攻撃してくるようだ。複雑怪奇な動きでこちらを翻弄する



↑戦闘中は見る余裕もないが、鮮やかな背景の装飾にも注目して欲しい



↑ボスキャラだけあって攻撃力、耐久力ともに高い。腕の動きを見切らないと苦戦は必至か？

## インド、タージマハル
## 新たな敵シャージャ

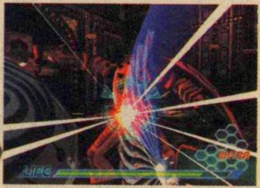
飛行艇で誰にもブレインジャックせずアンドレイのまま脱出した場合、インドに不時着する。ちなみに先に香港へ行った場合は、フェイシャンと会ってから（ここでもフェイシャンにブレインジャックするかどうかの選択がある）インドに向かう展開になる。ここではステージボスとしてシャージャというキャラが登場する。







↑↓敵は1人だけではない。戦略を立てることも重要な要素になりそうだ





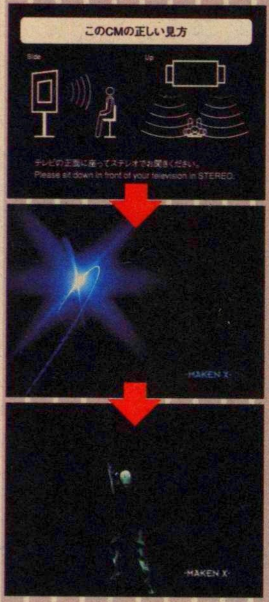


### シャージャ（Shaja）

インドの国民的大スター。大方の夢も叶え、芸能活動の中で自分という存在を表現し切ってしまった彼は、惰性で生きている今の自分を嘆いていた。そんな彼がなぜ三業会と関わり、魔剣に向かってくるのだろうか。

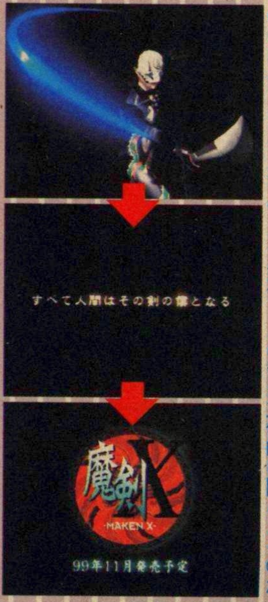
## 君はもう『魔剣X』のプレCMを見たか

現在放映中の、『魔剣X』のTVCM。これは本CM放送に先立つプレバージョンなのだが、新しい試みとして、ゲーム中に使用される効果音の立体音響システムを組み込んだ内容になっている。TVのサラウンド機能等をオフにして下の画面の位置で音を聞くと、剣が耳元で風を切る様子が立体的に聞こえるというわけだ。このCMは8月から9月末日まで、欄外の番組の枠内で放送。





⇦今回のCMは、ヘッドフォンでは効果を得られないので注意





⇦袈裟掛けに刀を振り下ろす剣士。この音が立体的に聞こえるのだ

※『魔剣X』TVCM放送予定…「吉本超合金」（毎週日曜深夜0:20～／テレビ大阪）・「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト★ヨーコ」（毎週日曜朝9:30～／テレビ東京／テレビ大阪／テレビ愛知／テレビ北海道／テレビせとうち／TXN九州）

DC 9人のヒロインと一夏の恋

## まぼろし月夜

●発売日：9月23日
●価格：5800円（税別）
●発売元：シムス
●開発元：シムス
●開発状況：100%

シムスのDC第1弾ソフトであり、美少女幽霊という異色のヒロインが登場する『まぼろし月夜』。選択肢形式のマルチストーリーを採用したビジュアルノベルだ。物語はプレイヤーである主人公のモノローグ形式で進行する。そして、物語中に出現する選択肢を選ぶことで、9人のヒロインとの恋愛ストーリーを楽しむことができる。



↑あやめと主人公に優しく接してくれる人が多いのだ

## 生みの親が語るキャラ設定秘話

幽霊美少女のあやめを始めとして、魅力あるヒロインが9人登場する今作。そこで、発売直前である今回はキャラクタの生みの親である、メインシナリオ担当の大坂尚子さんと、キャラクタデザイン担当の田嶋安恵さんのおふたりに直撃インタビューを敢行。ヒロインひとりひとりの設定、及びデザイン秘話を語ってもらった。



シナリオ担当 **大坂尚子**さん




キャラクタデザイン **田嶋安恵**さん

大正育ちのおっとり幽霊

### 朝霧あやめ

「一途で健気で一生懸命恋をしている女のコっていうのがコンセプトです。男の子から見た理想の女のコです。少し天然入ってますけど（笑）。で、萌えるための障害として、幽霊と人間という越え難いものを用意しました」（大坂）

「あやめは、髪が長くて着物を着てるというコンセプトが最初からありましたから。付け足したのはヘアバンドくらいです。ですから悩まなかったですね」（田嶋）



←長い髪の美少女という正当ヒロインとしての王道を走っているあやめ

ちょっと気の強いあやめの子孫

### 朝霧　南

「南はあやめさんとの対比で生まれたコですね。あと、南はお話を進めるためのキャラでもあるんです。だからはっきりとものを言うタイプになってしまいましたね。しっかりしているけど自分に自信のないコっていうのがコンセプトですね」（大坂）

「活発なコと聞いていたので、ショート系の髪形です。だけどなぜかメガネっ娘という（笑）。南は最初にデザインしたコで、だんだん変わっていきました」（田嶋）



→ヘアバンドなど、デザインそのものはあやめにそっくりな南。メガネや服、髪形などパーツを活用して変化させているのだ

## 新キャラクタ登場！　名前は？？？

# この娘はだあれ？



現在発売中の「AX」（ソニーマガジンズ刊）に掲載されているコミック版『まぼろし月夜』に登場しているこのコ。なんとなんと、ゲーム本編にも登場することが判明しました。だぶだぶの服装やイラストから、まだまだお子様なキャラということと、一枚絵のビジュアルがあることから、かなりストーリー上重要なキャラであることは推測できるのだけれど…。



「このコは…まだ秘密なんですけど（笑）。キャラクタのコンセプトは'変'です。変な女のコが登場して、そのコのストーリーを進めていくと、だから変なのね、ということがわかるという感じです」（大坂）

「このコは最後にデザインしたんですけれど…趣味のデザインですね。ホントに描きやすいコです。少し、変わったデザインになっていますけど。ドタバタのギャグメーカーです」（田嶋）

正反対だけどそっくりな双子
## 坂上葉月＆美雪

「美雪は大好きなんです、私（笑）。だから、かなり変な女のコになってしまったかなと。でも、理科系にこんなタイプは多いと聞いて、やった！と思いましたね。葉月はさわやかで親友タイプです。女性として意識したことなかったのに…、という感じです」（大坂）

「葉月はツリ眼気味にしたかったんですけど、双子ということで美雪と同じ普通の眼に（笑）。あと、髪の毛の印象って強いので、美雪が長くて葉月が短いというように決めました」（田嶋）



最初からあった双子という設定をもとに、性格などがデザインされた坂上姉妹

バイト先のお姉さん＆その娘
## 笹川早苗＆あさみ

「早苗さんは巨乳というイメージがあって（笑）、包容力のある優しい女性というのがコンセプトです。あさみは元気で子供という部分を強調しています。子供なんだけどいろいろ考えているんだよっていう感じです」（大坂）

「早苗さんは、かなり大人っぽいデザインだったんですけど、だんだんカワイクなってしまいましたね。あさみはキーワードが多いですね、うさ耳とか（笑）。私のなかでもマスコット的なイメージが強かったキャラです」（田嶋）



実は設定年齢22歳の早苗と10歳のあさみ。その関係もストーリー上、重要だ

元気でカワイイ幼なじみ
## 鳴海理央

「難しいコでした。幼なじみにこだわりのあるスタッフもいまして（笑）。逆に絵を見て、カワイイじゃんって、性格などが決まったコですね（笑）」（大坂）

「最初、ポニーテールにしようとしたんですけれど、少し特徴を出そうと思って、あの髪形になりました（笑）。生みの苦しみという点では一番です」（田嶋）



主人公の設定の変更で年齢などが変わっていった理央。コメントにあるように髪形がいちばんのポイント

天才ミュージカルスター
## クリスティーナ

「外人でアイドルで美少女という（笑）。そのまんまという感じのコンセプトです。このコは、絵とシナリオが同時だったので、かなり影響は受けてますね」（大坂）

「髪の長さしか悩まなかったです。ステージでカツラを被りやすいように、今の形になりましたけど。あと、バイカーのファッションを少し参考にしました」（田嶋）







ラスト近くでデザインされたクリス。そのため、デザインパーツ上では、イメージがかなり変わったとのこと

Heroine's Story
## 早苗＆あさみ～家族の絆～

あやめのことで少し悩んでいた主人公は、そのことを見透かしたバイト先のフラワーショップの店主である早苗に打ち明けた。その次の日。主人公はうっかり、あやめのことをあさみにしゃべってしまい、「幽霊を見たい！」とあやめに興味をもったあさみを連れて帰ることに。しかし、あやめのおっとりした口調と立ち居振る舞いに、恐怖心はどこへやら。いつしか、あやめと仲良くなっているあさみだった。

それから数日たった、あさみの誕生日。主人公はプレゼント代わりに1日デートを提案する。飛び上がって喜ぶあさみだったが…。ある日の夜、早苗からあさみが家に帰ってこないという電話を受ける。夜の町を探し回り、降りしきる雨の中、駅のホームでぽつんと座っているあさみを見つけた主人公は、泣いているあさみを連れて帰るのだった。



公園で早苗にあやめのことを打ち明ける。その思いに感じいる早苗だった



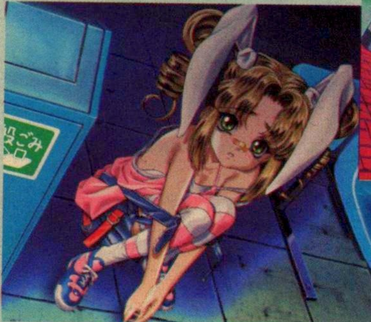
インラインスケートで商店街を走り回るあさみ。やっぱり子供は風のコ、お外で遊ばなきゃ



主人公のことを大好きなあさみ。主人公の恋人へと立候補している



主人公がバイトする花屋の店主である早苗。大人の女性で憧れだ



家を飛び出したあさみ。降りしきる冷たい雨のなか「自分さえいなければ、早苗は幸せになれる」といって、主人公の前で泣きじゃくる。いったい何が？

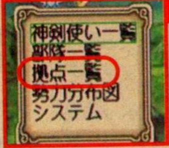
DC 5君主の織りなす壮大な国盗り絵巻
# ラングリッサーミレニアム

- ●発売日：今秋
- ●価格（税別）：未定
- ●発売元：日本コンピュータシステム（メサイヤ）
- ●開発元：サンタエンタテイメント
- ●現在の開発状況：80%

往年のセガハードで発売され、名作の誉れ高い『ラングリッサー』シリーズ。DCにプラットフォームを移した本作では、前作までのユニットを用いた戦術SLGから脱皮。リアルタイムバトルを用いた戦略シミュレーションとして、装いも新たに生まれ変わった。

## ステージクリアから、勢力拡大へとシステムを刷新

キーワードは「天下統一」。プレイ当初、プレイヤーの分身である5人の君主は、広い世界の一角に陣取る地方領主のような存在に過ぎない。そこで敵と刃を交え、野に埋もれている有能な人材を臣下として登用しつつ、戦略的に勢力範囲を拡大していくこととなる。その過程が本作の醍醐味なのだ。




### 拠点情報その他の確認




戦いに必要なのは、何といっても情報。刻々と変化する情勢に目を向けることが勝利への第1歩だ

### 家臣の登用







さまざまな条件を満たすことで、こちら側に加わる人材が多数登場。こんな選択が生じることもある

### 敵将との会話




重要な人物とは、戦闘前に何らかのやりとりが発生することが多い

## アクションと戦略性を高度に融合させたバトル

戦闘シーンでは、最高4対4の肉弾戦が展開。自キャラの移動や攻撃には任意で行えるアクション性を、仲間のキャラには適切な陣形を選択して行動させる戦略性を、それぞれ持たせているのだ。

### 敵将を倒せば勝利




自軍の被害を最小限にする戦い方も可能？

### 攻撃のチャンス



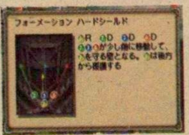
周囲にあるカーソルで、攻撃可能か否かが確認できる

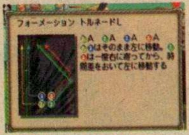
### 説得




戦闘中に、敵兵を寝返らせることが可能な場合もアリ

### 多彩な陣形取りが可能







自軍のキャラはAIで行動。効率的な戦いを目指すためにも、陣形の選択は重要。次第に使える陣形も増加するようだ

## 介錯氏の手によるキャラを忠実に立体化

幕間のイベントシーンでは、ポリゴンで再現された介錯氏のキャラクタが魅力たっぷりに演技する。ここでは、各キャラの最初の戦闘に際して展開されるストーリーを追いかけてみよう。

### タジ…盗賊団征伐へ動く




セイラム周辺に盗賊団が出没するという噂を聞いて、自ら征伐隊指揮を希望するタジ。「国王であるオレがまず動かなきゃ…」忠実な臣下のアルダムは、彼の決心が固いことを知り、一行に参加する。

### サリューン…親衛隊始動




王位継承問題がくすぶり続けるヴィーデルン。サリューンの王位即位に反対する逆賊を叩き潰し、親衛隊の閲兵式に赴くため、部隊は王城を出発する。それは彼の指揮官訓練も兼ねるものであった。

### ネイ…領海を侵す海賊退治



シン近辺の海賊を平定するため、征伐隊を組織する彼女。その場では臣下セランとのかけあい漫才も展開。「そんな積極的なところに、オレはほれ込んだのさ」「あんたの軽いのにはあきれるわ」。

### マサリバ…侵略者の撃退



不安定な情勢が続くフェンラウ近辺。隣国が侵略を受けたとの知らせに、臣下グラディは近隣諸国の牽制を勧告する。「よーし、それじゃおしおきだね！」かくして彼女の戦いが幕を開ける。

### ルマティ…不穏な異教徒征伐




今回の異教徒征伐は中止したほうがいい、と進言する部下、イサレル。ルマティを嫌う教会議員に、何やら画策の動きがあるというのだ。しかし、そんな言葉にも彼女の信念は揺らぎはしなかった。

### いよいよ天下統一へ

最初の戦いが終了したあたりで、それぞれの君主は自分にとっての天下統一の必要性を感じ取る。戦いはここからが本番。自らの信義に基づき歩き出す彼ら＝プレイヤーの前に、新たな冒険が広がっていく。




マサリバの例。捕らえた敵将を臣下に加え、この世界を統べる強大な君主へとまい進

**DC** ダンジョン探索RPG再び！

# 神機世界エヴォリューション2 〜遠い約束〜

- ●発売日：99年未定
- ●価格（税別）：未定
- ●発売元：ESP／スティング
- ●開発元：スティング
- ●現在の開発状況：20%（8月20日現在）

DCには貴重なRPGとして人気を誇った『エヴォリューション』の発売から約8ヵ月。様々な新要素を加えた続編が早くも登場する。ストーリーは、前作の「エヴォルシア」を捜し求めた大発掘から半年後。マグたちにソシエテからパルディア大陸行きの依頼が飛び込んで来るところから始まる。



⬆リニアにまた会えるッス！



⬆➡これまでの上空視点に加え、キャラの目線で移動できるようになったのも『2』の新要素だ

## いつものメンツに加え謎多き新キャラが2人

主人公はご存知マグ・ランチャー。リニアやチェインなどの仲間たちも健在だ。これに加え新キャラも登場。中でも下の2人は、ストーリーに深く絡んでくるという。敵か、それとも新たな仲間か…。



### マグ・ランチャー

ハンド型のサイフレームを操る主人公。『1』での騒動以降、有能な冒険家として世に認められつつある。



### リニア・キャノン

シリーズのヒロイン。少しずつ会話ができるようにはなってきたが、マグにしか心を開いていないのは相変わらず。



### リニアに興味？ ユルカ

リニアに興味があるのか、彼女に接触しようと試みる謎の少年。彼とマグ、そしてリニアが物語の中核を担っているのだろうか…。



### 盗賊団の頭 カルカーノ

ソシエテの財宝を狙う盗賊団の頭にしてサイフレーム使い。マグの心強い味方になるか、それとも敵になるかは、現在のところ不明。



## 新大陸で繰り広げられる大冒険

『2』の舞台は、新大陸パルディア。そこへ向かう大陸間鉄道の中からストーリーは始まる。そして辿り着くのがミューゼヴィルの街だ。ここを拠点としていくつものダンジョンに挑んでいく。ちなみにこの街、マグの故郷であるパンナムタウンよりかなり広い。




➡前作でお世話になったニーナが付き添い



➡パーティの編成はホテルで行う。誰を連れて行こう？

## 大陸間鉄道開通




⬆➡『1』では建造中だった大陸間鉄道が『2』では既に開通している。これに乗って新たな大陸へ！

## ダンジョンも戦闘も進化

従来の「自動生成ダンジョン」に加え、ストーリー展開に関わってくる「シナリオ用固定ダンジョン」を新たに用意。そして探索には、サイフレームが使えるようになった。どんどん壁を破壊してガンガン隠し部屋を暴いていこう。



⬅固定ダンジョンにはこのような仕掛けが…



➡ガコンガコン壁を壊して隠し部屋発見！




⬆毒や麻痺など、ステータス異常を引き起こす攻撃を仕掛けてくるモンスター。リニア、ピンチ！




⬅グレの通常攻撃。ライフルでモンスターを狙撃！ 頼りになるぜ

## DC 決めろ！　プラズマコンボ
# スターグラディエイター2

- ●発売日：今冬発売予定
- ●価格（税別）：5800円
- ●発売元：カプコン
- ●開発元：カプコン
- ●開発状況：100%

カプコンの3D格闘シリーズの中でもデザインセンスや演出、そして独特なシステムに根強いファンの多い『スタグラ2』の新着画面を紹介。画面を見ても分かる通り、DC版はグラフィックが業務用より格段に美しくなっているのが魅力のひとつだ。また『スタグラ』ビギナーでもプラズマコンボやプラズマフィールド、プラズマストライクなどの様々な技をち密に練習できる、トレーニングモードを完備。もちろん完全移植のアーケードモードのほか、グループバトルやサバイバルモードなど、業務用をやり込んだ人でも満足できる要素が満載だ。



➡プラズマコンボの練習も簡単だ




⬆プラズマフィールドを使ったさまざまな連係の練習もできる



⬅ダウン中の相手に追い打ち。キャラのモーションもまた細かいのだ



⬆敵の背後に回り込んで攻撃。3Dならではの攻防も熱い

### プラズマフィールドで一発逆転



⬇『スタグラ』での対戦の要は、プラズマパワーをいかにうまく使うかにかかっている。大逆転を狙え

### 決めろ究極のプラズマコンボ!!







➡プラズマコンボで敵を打ち上げ、プラズマフィールドを当てて追い打ち！

---

## DC 明日のスターを育てよう
# スーパープロデューサーズ 目指せショウビズ界

- ●発売日：11月発売予定
- ●価格（税別）：6800円
- ●発売元：ハドソン
- ●開発元：ハドソン
- ●開発状況：70%（8月20日現在）

見た目には華やかな音楽業界。しかしその裏では、日夜熾烈なプロデュース戦争が繰り広げられているのだ。このゲームはプレイヤーが音楽プロデューサーとなって無名の新人をトップシンガーに育て上げる、育成シミュレーションだ。マスメディアへの売り込みからスケジュール管理、そして作曲やライブ活動まで、やることは盛りだくさん。業界一のスーパープロデューサーを目指せ！




⬆プロデューサーの手腕を見せろ




⬆プレイヤーをナビゲートするのは「DJ」と「ネコ」




⬆ライバルプロデューサーのアドバイスで、売れ線を判断しよう

### スターへの道は険しい

ゲーム中には音楽のプロデュースには欠かせない、ライブツアーやアルバム制作やレコード大賞などのイベントが盛りだくさん。デビュー直後は知名度もないが、地道な活動を続けていくことで徐々にスターへの道が開けていくのだ。時にはライバル会社のプロデューサーの意見も役に立つかも？　またゲーム中ではDCのインターネット機能を使って、自分の育てたシンガーをネットワーク内のワールドチャートにデビューさせることもできるぞ。




⬆地道な活動をしてこそ華が咲く



➡やはりレコード大賞出場は大きなステータスだ

⬅➡順調にシンガーを育てればこんな派手なライブも実現。スターにまた1歩近付いた！

### 目指せトップシンガー





DC お部屋の中でも運転士

## 電車でGO！2高速編3000番台

●発売日：今冬
●価格（税別）：未定
●発売元：タイトー
●開発元：タイトー
●開発状況：40%

業務用で人気の電車運転ゲーム、『電車でGO！』シリーズ最新作の移植が決定。運転士となったプレイヤーは、マスコンとブレーキを調節して停車位置を守りながら、定刻通りに電車を走らせるのだ。また『～2高速編』からは、快速運転時に「定通」のシステムが追加。信号や標識にも注意しながら、美しい景色の中を走らせよう。



⬆いよいよ出発のとき。さあ、落ち着いてブレーキを解除しよう

### さて、ブレーキング始め



⬆このゲームの命はブレーキング。細かい調節が要求される

### ワオ！　停止大成功



⬆電車をうまく停止させれば、残り時間が追加されるぞ

### 駅を通過する時刻に気をつけて

『～2高速編』から追加されたシステム「定時通過」に注目。通過駅のある路線では、それらの駅を定められた時刻に通過しなくてはならない。定時に遅れた場合は、その駅を通過するまで持ち時間が減り続ける。逆に定時に通過すれば、持ち時間を増やせるぞ。

⬇1秒の誤差もなければこの通り

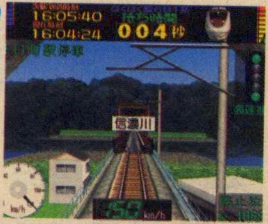



### アーケードでおなじみの3路線を紹介

多くの路線の中から、今回は初級のほくほく線、中級の秋田新幹線と京浜東北線の3つを紹介。どの路線でも『高速編』の名の通り、快速運転が楽しめる。特に秋田新幹線では、時速245kmまで出すことができるぞ。



➡待望の新幹線として、秋田新幹線が登場



➡信濃川を目前に、観光気分のほくほく線



➡京浜東北線。秋葉原では降りられません

DC 正統派イカサマ麻雀

## アイドル雀士をつくっちゃおう♥

●発売日：9月23日
●価格（税別）：6800円
●発売元：ジャレコ
●開発元：ジャレコ
●開発状況：100%

各ハードにて大人気を博した美少女麻雀ゲームの最新作がDCに登場。今回は新キャラクタとしてジャンマー教教祖のセイラ、魔女っ子占い師のちるる、天才科学者のななみら3人が追加。さらに主人公は御崎恭子ではなく、ユキ、マイ、ミルキーパイ、セイラ、ちるる、ミユリの6人。この6人の中から1人を選び、スーチーパイをパートナーにしておなじみのドタバタ劇ストーリーを進めていくのだ。なお初回生産分のみ、ドラマCDが付いてくるぞ。


➡新キャラのセイラ、ちるる、ななみ


⬅対戦前にキャラ同士の会話イベントもあり



⬆6人の中から1人を選ぶ

⬇ポリゴンを使ったリアルな捨て牌




### パネルをめくってイカサマ炸裂

本作ではアガった後のパネルマッチがとても重要だ。神経衰弱の要領でパネルをめくり、絵柄が合えばイカサマアイテムをゲット。アイテムも様々な種類があり、当り牌を無効にしてくれたり、確実に一発でツモったり、果てはとんでもないイカサマをしたりとムチャクチャなものがいっぱい。これらを使って有利にストーリーを進めていこう。



⬆イカサマでこんなアガリも…


⬅パネルをめくって一緒だったら、イカサマアイテムをゲット!!

### オリジナルキャラも作れる

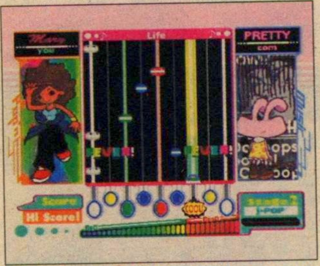
シリーズ初登場となるメイキングモードでは、麻雀で得たポイントで服、靴などのパーツを手に入れ、それらを自由に組み合わせてオリジナルキャラクタを作れるのだ。キャラクタによって、声優やストーリーも変化するぞ。


➡パーツを集めて、クレアを自分好みに着せ替えだ

## DC 新キャラ、新曲続々登場 ポップンミュージック2

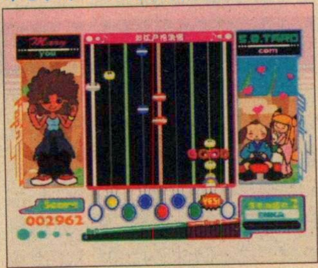
●発売日：9月14日
●価格（税別）：4800円
●発売元：コナミ
●開発元：未発表
●開発状況：100%

アーケードで好評稼動中の同作が、早くもDCに登場。しかもDC版には、アーケードにはないオリジナル曲が13曲追加された。みんなで遊ぶパーティモードからビジュアルメモリの「どこでもポップンミュージック」まで、幅広い遊び方ができるぞ。



⬆落ちてくる「ポップ君」のリズムに合わせてボタンを押そう

⬇ロックから演歌まで、ありとあらゆるジャンルの曲が収録されている



### TRAININGで復習

トレーニングモードでは、アーケードモードの曲をさまざまな設定で練習することができる。苦手なところだけを反復することも、思いっきり遅くすることも可能。お手本演奏も聴けるのだ。



⬅いろいろな設定で、思う存分練習しよう

### ARCADEの楽しさ再現

ビギナー、ノーマル、エキサイトの3段階の難易度で遊べる。ステージ終了時にメーターがGOODゾーンに達していれば、ステージクリアだ。また多人数プレイに最適のパーティモードもあるぞ。

➡エキサイトモードではライバルがおじゃま



### パーティモード



⬆イベントポップ君にリズムを合わせると、さまざまなイベントが発生

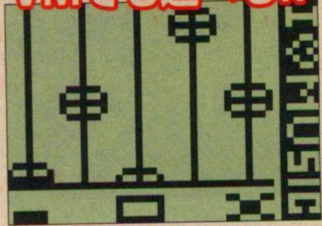
### ORIGINALのモードも

好きな曲を1曲だけ遊べるフリーモードのほか、隠し曲を含め全曲をプレイすることで、マラソン&サバイバルモードも遊べるようになる。またビジュアルメモリにダウンロードすることで、5ラインの携帯版「どこでもポップンミュージック」が楽しめるぞ。

➡一度でもプレイした曲なら、自由に遊べる



### VMでも遊べる!!



⬆5ラインの簡易版だが十分遊べる

## DC DCオリジナルムービーを追加 dancing blade かってに桃天使！完全版

●発売日：9月2日
●価格（税別）：5800円
●発売元：コナミ
●開発元：コナミ
●開発状況：100%

PS版で好評を得た本作が、DCオリジナルムービーを加えた完全版として登場。ゲーム中は全編ムービーで、主人公とヒロインの桃たちの活躍を軸に物語は進む。途中に発生する選択肢によってストーリーは分岐し、マルチエンディングシステムとなっている。



➡全編ムービーでストーリーは進んでいく




➡ストーリー中は選択肢で話が分岐していく

⬇本編以外にも、ムービー再生やおまけムービーなどを見ることも可能






⬆ドリームキャスト版は「完全版」として、新たに追加されたシーンも存在。全体として65分以上のアニメーション量となっているぞ

## DC レニ、織姫も登場！ 花組対戦コラムス2

●発売日：12月発売予定
●価格：未定
●発売元：セガ
●開発元：セガ
●開発状況：？%（8月20日現在）

セガサターンで発売された『花組対戦コラムス』の続編が登場！　細かい情報は現在のところ未定だが、『サクラ大戦2』からレニ、織姫が新たに登場する模様。さらに、風や火といった作戦を決めるようだが…？　また、ドリームキャストの通信機能を使った通信対戦が可能になったぞ。

⬇ゲーム画面自体も格段に美しく！



➡新キャラはレニ&織姫。他キャラのグラフィックも描き直されている。作戦はキャラ選択の後に行うようだが…



ドリームキャスト関連の最新情報！

ニュース ウェーブ

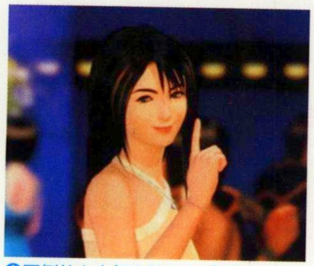
# News Wave

ゲーム関連の新情報をお届けするコーナー。イベントからグッズ、ちょっと考えさせるトピックなど、このコーナーの記事を読めばゲーム業界の明日がみえてくるかもしれないぞ。

## TOPIC ゲーム専門誌の読者が選ぶ 第4回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー決定!!

ゲーム専門誌15誌連合企画による「第4回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」の受賞作が発表された。この賞は読者からの投票を基にその年の優れた作品を選考するというもの。対象作品は1998年4月1日より1999年3月31日までにリリースされた家庭用ゲーム機向けのソフトとなっている。

さて、1万通近くにも及ぶ読者からのアツイ投票の結果やはり、と言うべきか『ファイナルファンタジーⅧ』の独壇場となっている。選ばれた栄えある作品は右表の通り。気になるサターン、ドリームキャストのタイトルに関してはセガの『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』が優秀賞を受賞し、根強い人気を見せつけたものの、それ以外では寂しい結果に終わっている。来年はドリームキャストソフトの飛躍に期待したいところだ。



⬆圧倒的な人気を誇った『FFⅧ』。このクオリティには感嘆するしかない




⬆多くの固定ファンを持つ『サクラ』の受賞は順当!?　『3』が待ち遠しい

| | タイトル | 発売元 |
|---|---|---|
| グランプリ | ファイナルファンタジーⅧ（PS） | スクウェア |
| 準グランプリ | ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64） | 任天堂 |
| 優秀賞 | 幻想水滸伝Ⅱ（PS） | コナミ |
| 〃 | サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～（SS） | セガ |
| 5位 | メタルギア ソリッド（PS） | コナミ |
| 6位 | To Heart（PS） | アクアプラス |
| 7位 | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ（N64） | 任天堂 |
| 8位 | テイルズ オブ ファンタジア（PS） | ナムコ |
| 〃 | スターオーシャン セカンドストーリー（PS） | エニックス |
| 10位 | 東京魔人学園剣風帖（PS） | アスミック・エース・エンタテイメント |
| フレッシュ賞 | ピカチュウげんきでちゅう（N64） | 任天堂 |
| 〃 | XI[sai]（PS） | SCE |
| 3位 | ダブルキャスト（PS） | SCE |
| 4位 | ビートマニア（PS） | コナミ |
| 5位 | ポケモンスナップ（N64） | 任天堂 |
| ビジュアル賞 | ファイナルファンタジーⅧ（PS） | スクウェア |
| 〃 | ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64） | 任天堂 |
| 3位 | SONIC ADVENTURE（DC） | セガ |
| 4位 | R4-RIDGE RACER TYPE4-（PS） | ナムコ |
| 5位 | 久遠の絆（PS） | フォグ |
| サウンド賞 | ファイナルファンタジーⅧ（PS） | スクウェア |
| 〃 | ビートマニア（PS） | コナミ |
| 3位 | ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64） | 任天堂 |
| 4位 | ウンジャマ・ラミー（PS） | SCE |
| 5位 | サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～（SS） | セガ |

※表中でSSはサターン、DCはドリームキャスト、PSはプレイステーション、N64はNINTENDO64を表しています。また、SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略です。

## CAMPAIGN 貴方の『エアロダンシング』リプレイデータがDC新タイトルへ登場するかもしれないぞ

DCソフト『エアロダンシング スペシャルディスク』（仮称）の発売に先がけ（発売日未定）、CRIでは「轟隊長の公開オーディション」を開催する。その内容は好評発売中の『エアロダンシング featuring Blue Impulse』の各モードのリプレイデータをユーザーから募集、上位入賞者には『エアロダンシング スペシャルディスク』（仮称）の登場権など豪華賞品がプレゼントされるというもの。応募期間は9月20日（月）まで。結果発表は9月30日（木）からエアロダンシングの公式ホームページにて順次発表される予定だ。オーディションへの参加ルールや応募方法など、詳細に関しては以下のホームページまで。貴方の華麗なフライトがDCソフトになるかも!?



⬆大賞「T-4デスクトップモデル」（提供：イカロス出版「のりもの倶楽部」）

URL：http://aerodancing.dricas.ne.jp/

## CAMPAIGN 『COOL BOARDRES BURRRN』「編集部対抗 ボードデザインコンテスト」実施!!

好評発売中のウエップシステム『COOL BOARDRES BURRRN』では、現在インターネットを使ってのボードのダウンロードサービスが行われているが、このたび「編集部対抗 ボードデザインコンテスト」が実施されることになった。これはDC専門誌5誌がそれぞれ意匠を凝らしたオリジナルボードを持ち寄り、ユーザーに人気投票をしてもらうというもの。投票はメールで行われ（1つのアドレスにつき1通まで）、優勝したボードに投票した方の中から抽選で、スノボゴーグルなど豪華賞品がプレゼントされる。投票の締め切りは9月15日（水）までとなっている。ちなみにコンテストが終わっても編集部の作ったボードのダウンロードは継続されるぞ。本誌ボードに清き1票を！




⬅各誌が腕を凝らしたデザイン。ちなみに編集部の人気投票ではドリームキャストプレスさんがダントツの1位でした

## EVENT DC新タイトル花盛り!? 「東京ゲームショウ'99秋」開催間近

みなさんお待ちかねの東京ゲームショウが間近に迫ってきた。会場はおなじみ千葉県・幕張メッセ。開催日時は9月18日（土）、19日（日）の2日間だ。現在出展メーカーは76社（8月20日現在）。ソニー・コンピュータエンタテインメントでは次世代PSの出展が噂されるなど、今回も話題豊富なTGSだが、迎え撃つDC陣営も準備万端。数多くの新タイトルがお目見えする予定だ。ぜひ足を運んでみよう。

**日 時** 9月18日（土）10：00〜18：00 19日（日）10：00〜17：00
**会 場** 千葉県・幕張メッセ
**入場料** 一般 当日券／1200円 前売券／1000円（いずれも税込）
※小学生以下は無料。前売りチケットは各種プレイガイドにて好評発売中。
**問い合わせ先** ☎03-5512-3154（東京ゲームショウ・インフォーメーション）
**CESA公式ホームページ** URL http://www.cesa.or.jp

## GALLERY 著名マンガ家など30人が集結した オリジナル原画展が渋谷にて開催される

来る9月18日（土）〜28日（火）の間、渋谷パルコPART3 スクエア7においてイラスト展「FLAT'99−今、イケテルJAPAN ESE ENTERTAINMENT−」が開催される。村田蓮爾や韮沢靖といったゲームファンにもおなじみの、東西の人気マンガ家やイラストレーター30名によるオリジナル原画約150点が一堂に会する。会場では記念テレカの販売なども予定されている。興味のある方は足を運んでみては？


⬆田島昭宇「7月4日 ハレ。」

**日 時** 9月18日（土）〜28日（火） 10：00〜20：30
**会 場** 渋谷パルコPART3 スクエア7（東京都渋谷区宇田川14−5）
**入場料** 一般／700円 学生／500円 ※小学生以下無料
**問い合わせ先** ☎03-3497-4417（GoFa）

## TOPIC 『まぼろし月夜』主題歌を歌う REMさんが編集部にやってきた！

シムスの『まぼろし月夜』で主題歌「そよ風の訪問者（VISITOR）」を歌うREMさんが編集部に遊びにきてくれた。1日編集長となった彼女は『まぼろし月夜』のレイアウトを自らチェック（その成果は本誌P126の記事をご覧あれ）、編集部も大感激。また、その彼女の歌う主題歌を含む『まぼろし月夜』のサントラ（発売元：NECインターチャネル 販売元：キングレコード）が10月22日（金）に3000円（税込）で発売されることが決定した。



⬆➡例によって記念撮影にはセクハラだ三四郎が乱入。レイアウトチェックでは担当も頭を抱える鋭い指摘を連発

## REPORT ファン待望の新OVAシリーズ 「サクラ大戦〜轟華絢爛〜」スタート

記録的なヒットを飛ばしたOVA「サクラ大戦〜桜華絢爛」全4巻。その興奮も冷めやらぬうちに、新シリーズの製作が決定した。タイトルはその名も「轟華絢爛（ごうかけんらん）」。バンダイビジュアルより12月18日から随時リリースされる予定だ（全6巻）。

先日行われた発表会では、広井王子氏をはじめ、脚本の川崎ヒロユキ氏や音楽の田中公平氏、さくら役の横山智佐さんとマリア役の高乃麗さんなど、おなじみのメンバーが一堂に会し、本作にかける意気込みを語ってくれた。

気になる内容は「前作が大河ドラマ的だったのに対して、今回はキャラにスポットを当てます」と川崎氏。巻ごとに主役を演じるキャラが変わっていく構成となっている。第1巻ではマリアが主役。以下、レニ&アイリス、すみれ、李紅蘭の順に展開し、5、6巻はさくらによる前後編の予定。田中氏いわく「よりキャラを押し出すために、BGMをはじめ、オープニングとエンディング曲も毎回変わります」とのことだ。




⬅⬆いつものメンバーが勢ぞろい（写真・上）。第1巻目で主役となるマリア役の高乃麗さん（写真・左）も姿を見せてくれたのだ


⬅黒田和也氏の手による美麗なイラストだ

## REPORT 艶やかに、そして楽しく！ ファンも大満足の「サクラ大戦歌謡ショウ3」

うって変わって次の話題は今年で3回目を迎えた「サクラ大戦歌謡ショウ」。オリジナル台本&オリジナル曲で挑んだ今回の演目は「紅蜥蜴」。すみれ役の富沢美智恵さんを主役に劇中公演「紅蜥蜴」の顛末を描いた本作は、歌ありギャグありで3時間弱にも及ぶ公演中ファンを飽きさせない。8月4日〜7日の東京厚生年金会館での公演は連日超満員で、花組が一団となって取り組んだ舞台にファンも大満足だったようだ。

舞台やオリジナルビデオなど、ゲームを飛び出して独り歩きを始めた感のある『サクラ』ワールドから今後も目が離せない。


⬅紅蜥蜴を演じるすみれ役の富沢美智恵さん。その妖艶さに感嘆の声が


⬆楽しそうに踊る横山智佐さんとダンディのボスこと園岡新太郎さん。息もぴったりって感じ

# Multi Media Park
# まるちめでぃあパーク

音楽や映像など、ゲーム世界の幅を広げてくれる作品をピックアップ！ 今回は『REVIVE』と『シェンムー』のイメージソングを紹介。どちらもゲームが待ち遠しくなるような曲だ。

## CD 希春ちゃんと米倉さんの想いがこもっている『REVIVE』のイメージソング「Truth」

DCソフト『REVIVE…〜蘇生〜』（発売元：データイースト）の発売に先がけ、9月16日（木）には米倉千尋さんの歌うオープニング曲「FEEL ME」がリリースされる。カップリング曲は『REVIVE』のイメージソング「Truth」。


⇧ゲームのイメージにぴったりの楽曲に仕上がっている

米倉さん自らが作詞・作曲を手がけるこの楽曲。先日行われたレコーディングでは、「頭にあったイメージがそのまま形になりました。希春ちゃんの気持ちと今の自分の想いがミックスした作品になっています」とコメントを寄せてくれたぞ。キングレコードから1020円（税込）で発売予定だ。

## CD 聴いて、見て、インターネットも！ 話題のMIL CDにチェキッ娘が登場

CDプレイヤーで音楽が聴けて、DCで画像が見られちゃうMIL CD第3弾として「チェキッ娘の見るCD」が発売された。4曲の楽曲に、映像としては「チェキッ娘カルトクイズ」を収録した盛りだくさんの内容となっている。クイズに正解すると特典映像も見られるぞ！ さらにインターネットにも接続できる。ポニーキャニオンより1236円（税込）で発売中。


⇧テレビでも大活躍の彼女たちのことが隅から隅までわかっちゃう本作は、ファンなら必見!!

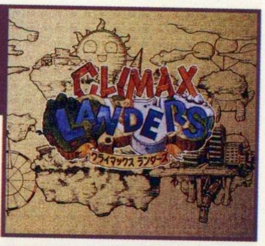
## CD『シェンムー』イメージソング「You're my only……〜シェンムーのささやき〜」

『シェンムー〜莎木〜 一章 横須賀』のイメージソングとしてユニバーサルビクターより好評発売中の「You're my only……〜シェンムーのささやき〜」。歌うは4500人にも及ぶオーディションから選ばれたKuming。これがデビュー曲とは思えない彼女の歌声は聴き応え満点。素顔と歌うときのギャップが魅力だ。秋元康・作詞、後藤次利・作曲のヒットメーカーによる楽曲だ。定価1019円（税込）。


⇧この夏は精力的にキャンペーンをこなした彼女。これから期待大だね

## CD クライマックスランダーズ サウンドトラック

●発売中 ●発売元：マーベラスエンターテイメント
●定価：各2625円（税込） ●販売元：ポニーキャニオン



クライマックスキャラが勢ぞろいしたDC期待のRPG。そのサウンドトラックがゲームに先がけてこの夏登場。ゲームに負けないボリュームの全43曲を収録。

## VD パワーストーン Vol.1

●発売中 ●発売元：TBS
●定価：各5250円（税込） ●販売元：バンダイビジュアル



テレビ放送も大好評の『パワーストーン』のビデオが早くも登場。ゲームとはまた一味違った世界観を満喫できるぞ。Vol.1には第1話と第2話が収録されている。全7巻予定（次巻以降は10月より毎月発売予定）。LDとDVDも同時発売。

## だいなまいとぷれぜんと

プレゼントを希望する方は下の応募のきまりを参照の上、今号のNEWS WAVEのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて［D・P］係まで。

### ❶「サクラ大戦歌謡ショウ3 紅蜥蜴」しおり


2名様

「歌謡ショウ」で配布されたしおり。すべての公演に行かなければコンプリートできないこの色違いのしおりをセットで2名に。貴重品だ（提供／セガ）。

### ❷『COOLBOARDES BURRRN』QUOカード


3名様

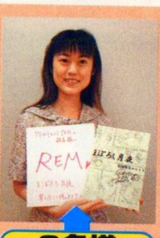
ソフトの購入キャンペーンとしてプレゼントされる特製QUOカードを3名に（提供／ウエップシステム）。

### ❸「FEEL ME」特製洗顔セット


3名様

今号で快く取材に応じてくれた米倉さんのご厚意により、「FEEL ME」販促グッズ洗顔セットを3名にプレゼントします（提供／キングレコード）。

### ❹『まぼろし月夜』3点セット


3名様

編集部に遊びにきてくれたREMさんから読者プレゼントとしていただいた『まぼろし月夜』の原画集＆ポスター、サイン入り色紙をセットで3名に（提供／シムス）。

### 応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌とじ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは9月29日必着。当選者は12月号にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒136-8603
東京都江東区新木場1-6-26
TIMドリームキャストFAN編集部
「10月号○○○○」係

人気ソフトの最新情報をキャッチ！

# 期待作 最新状況Report

※情報は8月20日現在のものです。

## DC シェンムー～莎木～一章 横須賀

開発状況 ？％



●発売予定日：10月28日
●発売元：セガ

**シェンムーご予約承っております!!**
8月5日より、特製ミュージックCD「シェンムー Juke Box」付き初回限定版の予約を開始しました!! 数に限りがありますので、お早目に。ジャズっぽい曲がたんまり聴けるヨ。
（ソフト2研パブリシティ／清水谷朱美）

## DC Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

開発状況 ？％



●発売予定日：9月30日
●発売元：セガ

**DC版『サカつく』は新要素満載！**
DC版は新要素満載です。特にオススメは、自分オリジナルの応援歌が作れる「応援歌エディットモード」。作った曲をクラブの応援歌にすれば試合シーンも盛り上がること間違い無し。
（営業企画パブリシティチーム／ウイルス久田）

## DC BIO HAZARD －CODE：Veronica－

開発状況 60％



●発売予定日：今冬
●発売元：カプコン

**遂にTGSに出展だ!!**
お待たせしました！『ベロニカ』がTGSに登場です！ DCの能力を生かして表現される恐怖は、果たしていかなるものなのか！ TGS会場でその一部をお見せできるでしょう。お楽しみに！ （パブリシティチーム／秋浜和之）

## DC REVIVE…～蘇生～

開発状況 80％



●発売予定日：10月28日
●発売元：データイースト

**『REVIVE…～蘇生～』CDドラマ発売！**
ヤッホー！ 8月27日に『REVIVE』のCDドラマ第1弾"Portrait"1が発売されたゾ！よろしくネ♥ （販売部宣伝／コギャルのサリーちゃん♥）



## DC スーパーロボット大戦α

開発状況 30％



●発売予定日：未定
●発売元：バンプレスト

**シリーズ初の3D戦闘画面！**
DC版のαはPS版と比べて見た目が完全に変わり、システムやシナリオの追加なども予定しています。特に戦闘画面は今までのシリーズにない演出に挑戦していますので続報をお楽しみに。 （コンシューマー事業部広報課／鈴木）

## DC 神機世界エヴォリューション2 遠い約束

開発状況 20％




●発売予定日：年内
●発売元：スティング

**外も暑けりゃ、仕事もアツイ。**
ドリームキャスト初RPGとして、前作を発売したのが今年の1月。なのに2作目が'99年内予定。このスタッフ数でなぜ？ まぁいいや。みんな働け～。休みなんぞないわ～。私もだけど。うひー。 （広報／和田）

## DC BLACK／MATRIX AD

開発状況 95％



●発売予定日：9月
●発売元：NECインターチャネル

**オリジナル要素満載!! お楽しみに!!**
DC版『B／M』ではアニメーションが追加されたり、シナリオが大幅に追加されたりとオリジナル要素満載です。今回公開させて頂きましたイベントシーンも含め見所満載です。発売までもうしばらくお待ち下さいね。 （広報／山崎）

## DC ジョジョの奇妙な冒険

開発状況 75％



●発売予定日：未定
●発売元：カプコン

**君のスタンドで裁け!!**
ジョジョです。オラオラです。頑張って作っています。画面やゲーム内容などの情報はわかり次第随時皆さんにお伝えしていきますので、もう少しお待ち下さい。乞うご期待！
（パブリシティチーム／秋浜和之）

## DC Dの食卓2

開発状況 ？％



●発売予定日：12月23日
●発売元：ワープ

**『D2』発売日正式決定でいよいよ始動！**
発売が12月23日に延期になりましたが、開発は順調に進んでいます。発売に向けて、今後も新しい『D2』の世界をどんどん紹介していきます。お見逃しなく!!
（企画営業部／櫻井）

## DC センチメンタルグラフティ2

開発状況 55％



●発売予定日：2000年1月27日
●発売元：NECインターチャネル

**愛らしいサブキャラクタ達が勢ぞろい!!**
今回発表しましたサブキャラクタはもうご覧頂けましたでしょうか？ ゲーム中ポイントとなるキャラも多く、今回の『センチ2』は12人のヒロイン達以外の人間関係にも注目です。ご期待下さいね。 （広報／山崎）

## DC ESPION－AGE－NTS

開発状況 100％



●発売予定日：9月23日
●発売元：NECホームエレクトロニクス

**リアル・エージェンツでGO！**
開発終了！ 「ボス～疲れた～」「ボス、眠い～」…みんな良くやった！ ミッションクリアだ！ ゆっくり休んでくれ…いや～ボスとしてドキドキでした。9月23日には確実に店頭に並ぶのでよろしく！ （ソフト推進事業部／小田）

## DC アイドル雀士をつくっちゃおう♥

開発状況 100％




●発売予定日：9月23日
●発売元：ジャレコ

**『アイドル雀士』の発売日までもう少し待ってネ！**
デバッグもほぼ終了し、開発チームに平和が訪れ、あとは発売日を待つばかり。そんな中プログラマー○氏と企画の小泉氏は海に（別々に）行ってきたらしく、アロハの似合う男になっていた…。 （広報／みゆみゆ）

# コレさえあれば発売日は一目瞭然
DREAM CAST SEGA SATURN
# 新作発売カレンダー

## DREAMCAST

| 発売予定日 | ソフト名 | メーカー名／予定価格（税別） |
|---|---|---|
| **●9月** | | |
| 2日 | dancing blade かってに桃天使！完全版 | コナミ／5800円 |
| | 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 | トミー／6800円 |
| 14日 | ポップンミュージック2 | コナミ／4800円 |
| 15日 | クライマックス ランダーズ | セガ／5800円 |
| 17日 | HANG THE DJ【MIL CD】 | ポニーキャニオン／1500円 |
| 23日 | ESPION-AGE-NTS | NECホームエレクトロニクス／5800円 |
| | まぼろし月夜 | シムス／5800円 |
| | アイドル雀士をつくっちゃおう♡ | ジャレコ／6800円 |
| | あつまれ！ぐるぐる温泉 | セガ／4800円 |
| 30日 | dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～完全版 | コナミ／5800円 |
| | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | セガ／6800円 |
| 未定 | ブラックマトリクスAD | NECインターチャネル／6800円 |
| 30日 | ドリームキャストFAN 11月号発売 | |
| **●10月** | | |
| 7日 | ぷらすぷらむ | 拓洋興業／未定 |
| | マリオネットカンパニー | マイクロキャビン／6800円 |
| 14日 | 「秘密」オリジナルサウンドトラック【MIL CD】 | ワーナーミュージック・ジャパン／3059円（込） |
| 21日 | 夢馬券 '99インターネット | シャングリ・ラ／2800円 |
| | 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 | naxat／5800円 |
| 28日 | シェンムー～莎木～ 一章 横須賀 | セガ／6800円 |
| | REVIVE…～蘇生～ | データイースト／6800円 |
| 未定 | ZOMBIE REVENGE | セガ／5800円 |
| **●11月** | | |
| 3日 | 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン | パンサーソフトウェア／5800円 |
| 18日 | 棋太平GOLD | ネットビレッジ／9800円 |
| 25日 | デスクリムゾン2ーメラニートの祭壇ー | エコール／5800円 |
| | ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～ | ダイコク電機／5800円 |
| 下旬 | 魔剣X | アトラス／6800円 |
| | ゴルフやろうぜ | ボトムアップ／3980円 |
| 未定 | 田中寅彦のウル寅流将棋指南 居飛車穴熊編 | アークシステムワークス／5800円 |
| | パノラマコットン2（仮称） | サクセス／未定 |
| | SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！ | ハドソン／未定 |
| | スピード・デビル | Ubiソフト／5800円 |
| **●12月以降** | | |
| 12月23日 | Dの食卓2 | ワープ／6800円 |
| 12月未定 | PANZER FRONT | アスキー／6800円 |
| | ベルセルク | アスキー／未定 |
| | サンライズ英雄譚 | サンライズインタラクティブ／未定 |
| | 花組対戦コラムス2 | セガ／未定 |
| | 悠久幻想曲3 Perpetual Blue | メディアワークス／5800円 |
| | ドリームキャスト シーケンサー | ワカ製作所／未定 |
| | 紫炎龍2（仮称） | 童／未定 |
| | ダイナマイトロボ2000（仮称） | 童／未定 |
| 2000年1月27日 | センチメンタルグラフティ2 | NECインターチャネル／未定 |
| **●発売日未定** | | |
| 今秋 | CARRIER | ジャレコ／未定 |
| | Dream Flyer【通信ソフト】 | セガ／未定 |
| | プロ野球チームであそぼう！ | セガ／5800円 |
| | ラングリッサー ミレニアム | 日本コンピュータシステム（メサイヤ）／未定 |
| 今冬 | スターグラディエイター2 | カプコン／5800円 |
| | バイオハザードーコード：ベロニカー | カプコン／未定 |
| | 七つの秘館 戦慄の微笑 | コーエー／6800円 |
| | 電車でGO！2 高速編 3000番台 | タイトー／未定 |
| | www.サッカー～参加者募集！～ | Happy?／5800円 |
| | 大相撲（仮称） | ボトムアップ／未定 |
| 年末 | 新格闘術 飛龍の拳列伝 | カルチャーブレーン／5800円 |
| 99年未定 | クラック2 | SIEG／未定 |
| | メルクリウスプリティ end of the century | NECインターチャネル／未定 |
| | モンスターブリード | NECインターチャネル／未定 |
| | 神機世界エヴォリューション2～遠い約束～ | スティング／未定 |
| | ゴルフ（仮称） | セガ／5800円 |
| | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer5.4（仮称） | セガ／未定 |
| | バーチャストライカー2 DC（仮称） | セガ／未定 |
| | ROOMMANIA#203（ルーマニア ニー・マル・サン） | セガ／未定 |
| | ALUGULATE アルグレート | 拓洋興業／未定 |
| | UNDERCOVER AD2025 Kei | パルス・インタラクティブ／未定 |
| | Littledream | パンサーソフトウェア／未定 |
| | はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～ | ビングキッズ／未定 |
| 2000年春 | M-SR（仮称） | セガ／未定 |
| | スーパーヒーロー烈伝 | バンプレスト／未定 |
| 2000年未定 | 超時空要塞マクロス（仮称） | 翔泳社／未定 |
| | ECCO THE DOLPHIN（仮称） | セガ／未定 |
| | Rayman2（仮称） | Ubiソフト／未定 |
| 発売日未定 | 戦国TURB Fanfan I ♡me Dance doubleentendre | NECホームエレクトロニクス／未定 |
| | リング（仮称） | 角川書店／アスミック・エース エンタテインメント／未定 |
| | SNK VS. CAPCOM（仮称） | カプコン／未定 |
| | ジョジョの奇妙な冒険 | カプコン／未定 |
| | 超鋼戦紀 キカイオー | カプコン／未定 |
| | SD飛龍の拳伝説EX | カルチャーブレーン／5800円 |
| | ゴーレムのまいご | キャラメルポット／未定 |
| | グランディアⅡ | ゲーム アーツ／未定 |
| | 鄭問之三國誌 | ゲーム アーツ／未定 |
| | エアロダンシング スペシャルディスク（仮称） | CSK総合研究所（CRI）／未定 |
| | 虹色天使 | ジャパンコーポレーション／未定 |
| | デジタル競馬新聞 マイトラックマン2 | ショウエイシステム／未定 |
| | Warrz ワーズ | ショウエイシステム／未定 |
| | エターナルアルカディア | セガ／未定 |
| | 学級王ヤマザキ（仮称） | セガ／未定 |
| | 機天烈少年'S（仮称）（キテレツボーイズ） | セガ／未定 |
| | Baldur' s Gateーバルダーズ・ゲートー | セガ／未定 |
| | レンタヒーローNo.1 | セガ／未定 |
| | ダークアイズ（仮称） | ネクステック／未定 |
| | ルーンキャスター | ノイジア／5800円 |
| | Brave Knight（仮称） | パンサーソフトウェア／未定 |
| | スーパーロボット大戦α | バンプレスト／未定 |
| | F-1ゲーム（仮称） | ビデオシステム／未定 |
| | 日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘（仮称） | マイクロネット／未定 |

## SEGA SATURN

| 発売予定日 | ソフト名 | メーカー名／予定価格（税別） |
|---|---|---|
| **●発売日未定** | | |
| 99年未定 | モンスターメーカー ホーリーダガー | NECインターチャネル／6800円 |
| | ソニック3Dフリッキーアイランド | セガ／3800円 |
| 発売日未定 | ワーズ・ワース | エルフ／未定 |
| | リアルサウンド2～霧のオルゴール～ | ワープ／5800円 |

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

THE NEXT NOTICE & INFORMATION

# ドリームキャストFAN 次号11月号は

# 9月30日（木）発売となります

## 目印はコレ！ ブラックマトリクスAD

いよいよ発売目前となる『シェンムー』の情報をドド～ンと巻頭で掲載。悩殺表紙で女の子のハートを握り潰し（笑）の『ブラマトAD』と『サカつく』は独自の深く、濃い攻略でバッチリ。総力特集は「美少女ゲームがDCを救う!?（仮称）」。データでの検証＆メーカー取材で目から鱗の情報をお届け！

## ご質問 お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、祝日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から7時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●記事に関するご質問は ☎03-5569-6233 ●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

## 本誌スペック表の見方

❶対応機種：DCはドリームキャスト、SSはセガサターン、VMはビジュアルメモリソフト。❷発売予定日 ❸メーカー希望の販売予価（税別）。❹発売元：発売元のメーカー名。カッコ内はブランド名。❺開発元：公式発表された開発元のメーカー名。明らかにされていない場合は未発表と明記。❻ジャンル：編集部で判断したソフトの区分。❼対象年齢：メーカーが指定する推奨年齢。❽ディスク枚数：SSの場合、同梱されているCD枚数。DCの場合、同梱されているGD枚数を明記。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる最大人数。❿データセーブ：セーブ機能がある場合、セーブに必要なブロック数とその内容。ただしDCの場合はビジュアルメモリが必要。⓫対応周辺機器等：ソフトに独自対応している周辺機器。DCの場合は、セーブ以外の対応があるビジュアルメモリ、また内蔵モデムを使う機能がある場合も明記。⓬現在の開発状況：メーカーの判断によるソフトの開発状況をパーセントで明記。

| ❶ DC | ❷8月5日発売予定<br>❸ 5800円（税別） |
| --- | --- |
| 発売元 | ❹ セガ |
| 開発元 | ❺ キャメロット |
| ジャンル | ❻ アドベンチャー |
| 対象年齢 | ❼ 全年齢 |
| ディスク枚数 | ❽ 1枚 |
| 複数プレイ | ❾ 2人同時 |
| データセーブ | ❿ 39・プレイデータ |
| 対応周辺機器等 | ⓫ ぷるぷるぱっく |
| 現在の開発状況 | ⓬ 60%（5月7日現在） |

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／高島寿洋 ●編集長代理／加藤政樹 ●編集委員／村田憲生 〈編集〉●スタッフ／五十嵐達雄・山口康弘 ●アシスタント／青木智彦・石井一成・井上淳・田中一行・田中雅邦・古屋陽一・松本亮 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／佐藤大作・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子 〈販売部〉●マネージャー／大野浩志 ●スタッフ／吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・駒形友美・長倉明・羽迫新一 〈企画室〉●サブマネージャー／工藤克俊 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹・山内恵美 ●アシスタント／岩田麻記子 〈DTP〉●サブマネージャー／小出貴美子 ●アシスタント／五十嵐恭子・大久寿之・佐藤祥子・高瀬美恵子・三橋裕二・渡辺春奈 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド） ●スタッフ／今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁 ●写真／守屋貴章 ●編集／牛山雅彦・大野哲次・寺崎宏之・田中和也 ●デザイン協力／川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷／凸版印刷株式会社


## AD（広告）INDEX



## GAME INDEX

〈ドリームキャスト〉



〈セガサターン〉



〈業務用〉


DAIKOKU DENKI CO.,LTD.
その場で
家でパチンコ→景品もらえる
Dreamcast
年間
景品総額 1,000万円
3連チャンで 景品GET!
10連チャンで ラスベガス!!
アレジン で勝負か?
「往年の名機」と呼ばれ、今でも復活を求める声が全国各地で響きわたっている、まさに幻の台。じっくり正攻法で連チャンを狙っていく醍醐味がタップリ味わえる。
©FUJI
それとも… ???
なんと99年冬に投入が予定されている、未発表の最新実機もいち早く家でプレイ可能に。どんな台なのかは…もちろん秘密です!
モンスターハウス で挑戦か?
当社で開発協力した現役人気機種。開発協力会社だからこそできた、ファン垂涎の4バージョン揃い踏み。大爆発の可能性を秘めたこの台なら、10連チャンも夢じゃない!
株式会社竹屋
©TAKEYA
開発協力会社だからここまでできる!
超リアルシミュレーション
ネッパチ
1999.11.25発売予定 / ¥5,800 (予価/税別)
ラスベガスがより身近になる
初回購入特典!
通常25回のパチンコ大会参加権が、初回分に限り出血大サービスの30回! これでラスベガスがすぐソコに!?
実機を3Dグラフィックスによって完全に再現(開発中画面)。
ドリキャスのネットワーク機能を利用したヴァーチャルシティー「ネッパチタウン」は、さまざまなホールが建ち並ぶパチンコ天国! いろいろな台が楽しめるのはもちろん、そこで毎週開催されるパチンコ大会では最高でラスベガス旅行が連チャン回数によってホントにもらえます。大会に参加できるチャンスは25回。1回に必要な通信費はわずか数十円。そして、年間の景品総額はなんと1,000万円。そうと分かればヤル気も満々。ラスベガス目指して、打つべし、打つべし!
●ホールで勝つための情報収集もバッチリ!
パチンコ店生情報
家にいながらパチンコ店のリアルな最新情報が!
●当社が全国2000店へ導入済のデータロボと連動して、全国の協賛ホールの情報がリアルタイムでお手元に。
WEBマガジン
これを読めば楽しさ倍増!
●「パチンコ攻略マガジン」と提携し、タメになる情報をドンドン発信。これで今日も絶好調。
TGS'99秋 出展
●9/17~9/19
●豪華景品がもらえるパチンコ大会を実施。お待ちしてます!
パチンコ攻略マガジン
©FUTABASHA
ダイコク電機株式会社 〒450-8640 名古屋市中村区那古野1-47-1 名古屋国際センタービル
Tel 052-581-7111 Fax 052-581-7135 HP http://www.daikoku.co.jp/




## REVIVE...メディア&キャンペーン

### 第1弾「ミニセル画コレクションファイル」プレゼント！

REVIVE...〜蘇生〜のゲームソフトに同梱されているアンケートはがきに必要事項を明記して送っていただくと、抽選で100名様にCDケースサイズの「ミニセル画コレクションファイル」をプレゼントいたします。※詳しい応募方法はREVIVE...〜蘇生〜のゲームソフトに同梱されているアンケートはがきをご参照ください。




※プレゼントグッズは変更になる場合があります。

### 第2弾「メモリアルテレカ」プレゼント！

※プレゼント応募方法は、「REVIVE...〜蘇生〜」のゲームソフトに入っている取り扱い説明書をご参照ください。



※プレゼントグッズは変更になる場合があります。

### REVIVE...〜蘇生〜CDドラマ&オープニングテーマ発売！



**好評発売中！**

REVIVE...〜蘇生〜CDドラマ

**" portrait " 1**

KICA-1226　定価￥3.059



**1999.9.16発売**

" REVIVE...〜蘇生〜"

オープニングテーマ

**"FEEL ME"／米倉千尋**

KIDS-423　定価￥1,020

### ★キングレコード REVIVE...〜蘇生〜 CD発売予定スケジュール★

| | |
|---|---|
| '99.11.03 | 米倉 千尋オリジナルアルバム（FEEL ME 含む） |
| '99.11.26 | オリジナルサウンドトラック |
| '99.12.03 | CDドラマVol.2 |
| '99.12.23 | 出演声優によるヴォーカルアルバム |
| '00.01.XX | CDドラマVol.3 |



トラップアドベンチャー　リバイヴ...〜蘇生〜　　価格6,800円（税別）

# 1999.10.28発売予定

スペシャル3大アイテム同梱
- ●ミニドラマCD
- ●プレミアムセル画集
- ●メモリアルテレカ応募券

※同梱物の内容は変更になる場合があります。

### 東京ゲームショウ'99秋出展！　9／19（日）REVIVEスペシャルイベント開催決定！

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1999 AUTUMN

●米倉千尋スペシャルライブ　REVIVEオープニングテーマ"FEEL ME"を披露！

●REVIVE出演声優トークショー　出演：雪乃五月／小川希春 役、永島由子／笠原美澄 役、南央美／北条千尋 役

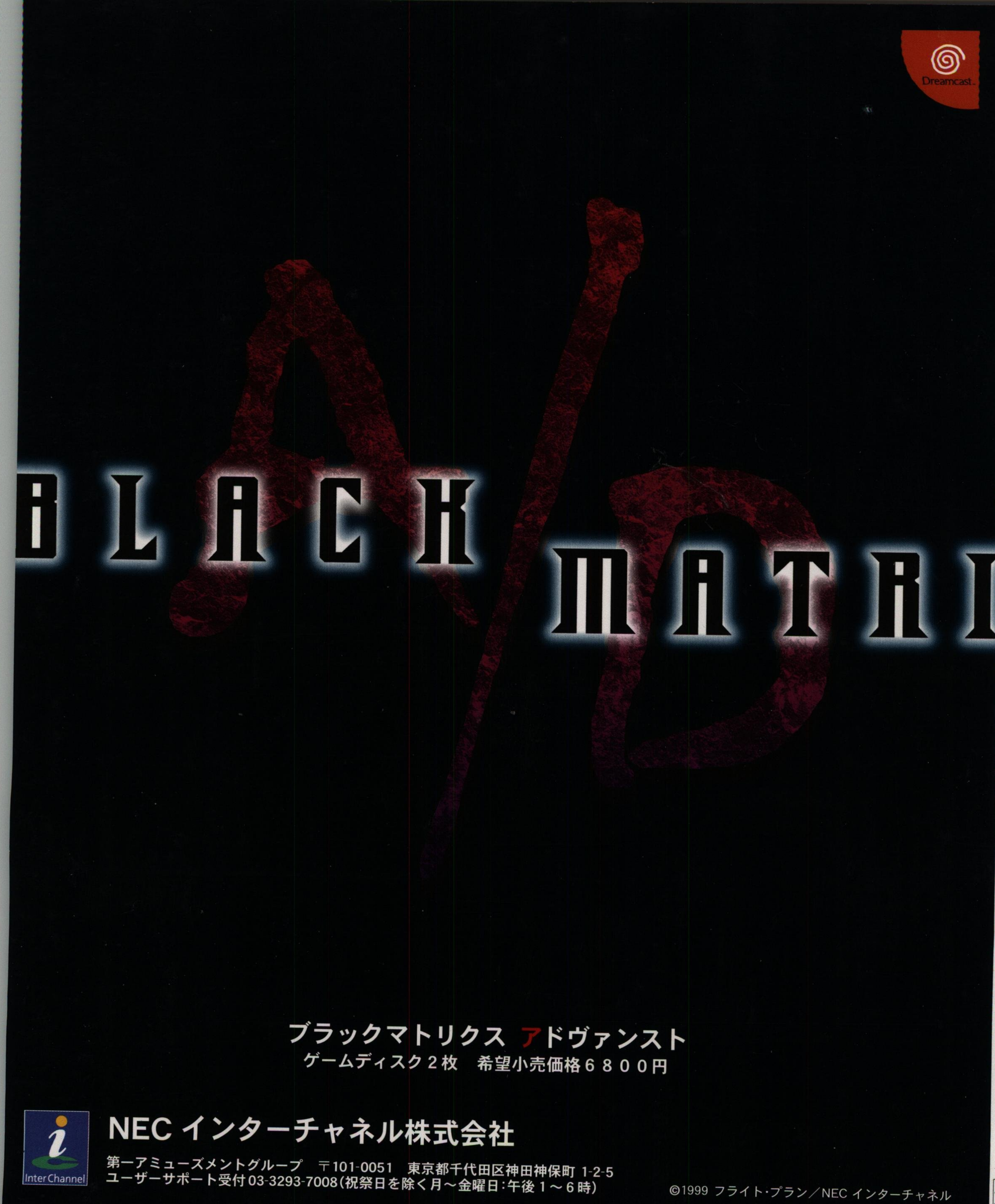
データイースト【一般ブース：4-南-2、販売ブース：1-中央-4】にて出展決定！

### REVIVE新作グッズ店頭販売イベント&マジドロFゲーム大会スケジュール

9／5（日）ソフマップ大阪4号店、9／12（日）ドルフィン山本赤門通り店（名古屋）

データイースト株式会社　〒167-0052　東京都杉並区南荻窪4-41-10
http://www.dataeast-corp.co.jp
DATA EAST


Dreamcast
REVIVE...
リバイヴ
~蘇生~
©1999 DATA EAST CORP. ©うめつゆきのり





ドリームキャストFAN
1999年 10月号
平成11年10月1日発行 第11巻第16号（通巻158号） 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 高島寿洋
発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216
特別定価590円
本体562円
T1116771100593





印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 16771-10

100

(キリトリ線)

ドリームキャストFAN 10月号

② ③ ④ ⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩ ⑪

⑫

⑬

⑭ ⑮ ⑯ ⑰

⑱

⑲

(キリトリ線)

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1 3 6 8 6 0 3

東京都江東区新木場1-6-26
TIM
ドリームキャストFAN 読者プレゼント
10月号応募係

□□□-□□□□
住所
(ふりがな)
氏名
電話番号 (　　)

①ゲーム成績表

P81の表4の中から
実際に遊んだことのある
ゲームを選んで
評価してください。

| ゲームのNo. | !! | ♪ | ¥ | ✋ | !!! | ★ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

今号のプレゼントで
欲しいもの
(　　)番

(キリトリ線)

(キリトリ線)

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1 3 6 8 6 0 3

東京都江東区新木場1-6-26
TIM
ドリームキャストFAN

連載コーナー
ゲーム成績表 係
月号 D・P 係
ドリーマーズクラブ 係

好きなあて先を書こう!
その他「　　　」係

□□□-□□□□
住所
氏名
電話 (　　)
ペンネーム
年齢　歳

※このハガキはドリームキャストFAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナー名に○印をつけるのを忘れないでね!